

GÉNÉRATION

GÉNÉRATION

N°53-MARS '93

GAGNEZ 1 FLIPPER
1 LECTEUR
CD-ROM ET DES
DUNE CD !!!



SLEEPWALKER,
le nouveau hit d'Ocean



WALKER de Polygram
l'histoire d'un héros légendaire



BODY BLOWS, est-
il plus facile de se battre
qu'il y a de la technique ?



LES 4 D'OR 92
à EuroDisneyland. Les
résultats et les photos...

**DISQUETTE
DEMO EN CADEAU**
Un simulateur de vol sur Amiga
Un jeu d'arcade sur PC
Un jeu de réflexion sur ST



M4681 - 53 - 30.00 F



MICROCOSM et
DRAcula sur CD

**GUIDE
PRATIQUE
GEN4
SOLUCES**
Cadaver : The Payoff
Wein : The Prophecy
**PETITES ANNONCES
COURRIER DES
LECTEURS**



LEMMINGS 2 : UN RETOUR EN FORCE !



DOSSIER AMIGA 1200

Pourquoi acheter un 1200 ?
Les logiciels compatibles ?
Les premiers softs (Deluxe Paint, Zoo!...)

2 DISQUETTES CE MOIS-CI ??



COMBAT AIR PATROL (AMIGA), PREHISTORIK 2 (PC), TAQUIN (ST)



La disquette de ce mois-ci et le
coupon pour recevoir chez vous
la disquette demo, au format
de votre choix, du prochain
numéro. Cool, non ?

CLUB GEN4
Les Envahisseurs, Prehistorik,
Might & Magic 4...
Voir p.36

"UN JEU DIGNE D'UN DESSIN"



LEE EST UN SOMNAMBULE QUI PROFITE DE LA NUIT POUR FAIRE DES EXCURSIONS.

En plein sommeil, LEE court des dangers qu'il ignore. Il se précipite vers la fenêtre, marche sur le toit..... Heureusement son fidèle chien RALPH veille sur son maître et tente par tous les moyens d'éviter le pire. Vous dirigez RALPH à travers 6 niveaux remplis de pièges terrifiants. Ne pouvant pas réveiller son maître, RALPH devra le protéger en le poussant dans la bonne direction, en lui donnant des coups de pattes, en créant des ponts avec ses bras...SLEEPWALKER va devenir une référence des jeux d'action réflexion sur micro. Il propose un scrolling parallax sur 8 niveaux, 32 couleurs sur Amiga, et 256 couleurs sur PC et 3,6 Megabytes de graphismes et d'animations.

ATARI STE
CBM AMIGA
IBM PC



ANIME SUR VOS MICROS!!*

* LE MAGAZINE JOYSTICK A DIT:

"OCEAN nous a concocté une animation quasi-parfaite."



"UN JEU GENIAL!!!"

ocean[®]



Les événements se précipitent en ce début d'année. Après le C.E.S. de Las Vegas le mois dernier, ce sont les 4 d'Or qui ont marqués le mois de février. Découvrez les résultats et les photos dans ce numéro, ainsi que les nombreuses nouveautés du monde des jeux vidéo.

Mais le plus important reste à venir ! Il s'agit de la nouvelle formule de Génération 4, une véritable révolution dans l'histoire de Génération 4. Changement de format, changement de logo, changement de look, changement de contenu... Nous vous donnons, en fin de magazine, un avant-goût de ce que vous découvrirez le mois prochain ! Mais il y a encore mieux... Faire des disquettes tri-format devenait de plus en plus compliqué, les jeux PC et Amiga prenant de plus en plus de place. Désormais, vous pourrez commander la disquette d'un numéro sur l'autre. Tenez, à la dernière page du magazine, vous trouverez ce mois-ci le bon pour recevoir gratuitement la disquette du numéro 54 chez vous. Mais le mieux, c'est que cette disquette sera au format de votre choix. Du coup, nous pourrons vous offrir une disquette avec des démos plus belles et plus nombreuses. Jetez également un coup d'œil à l'offre d'abonnement, encore plus valable avec ce nouveau système !

Bon, je vous laisse, on retourne au travail. Rendez-vous le 27 mars...

Stéphane Lavoisard

COMANCHE™

**La plus réaliste de
toutes les simulations
de combat
d'hélicoptères !**

NOVA
LOGIC



*Toute l'équipe de NovaLogic remercie les
lecteurs de Génération 4 de l'avoir soutenue en
attribuant le prix de la meilleure simulation
de vol à Comanche et vous présente en avant
première les photos des scenario disks*

MAXIMUM
OVERKILL



UBI SOFT
Entertainment Software
20, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 46.57.45.52

Le Salon des 4 d'OR

Quelques éditeurs étaient venus pour l'occasion présenter leurs prochaines productions. Nous en avons donc profité pour vous en faire bénéficier d'un reportage complet sur ce mini-salon page 73 !



Oh, no ! Lemmings 2, ils sont de retour



Malgré assez peu de produits en test ce mois-ci, nous avons eu le plaisir de nous éclater avec Lemmings 2 (Psygnosis) ! N'oublions pas cependant Sleepwalker chez Ocean, un jeu d'arcade superbe. Prime Mover, la dernière simulation de moto de chez Psygnosis et quelques autres bons produits !

Génération 4 - 19, rue Hégésippe Moreau - 75018 PARIS - Tel : (33)(1) 45 22 38 60 - Fax : (33)(1) 45 22 70 31

ABONNEMENT : Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisier - Rédacteur en chef : Didier Lohr - Rédacteur : Olivier Gino, Yann Renouard, Christian Roux, Michel Huang - Illustrateur : Olivier Huet - Rédacteur Graphiques : Magiques, conception artistique : Marie Prost - Photographie, Montage, Vidéo : Ludoboy Lucien, Frédéric Lescuyer, Fabrice Rustien, Claude Cress - PUBLICITE : Directeur : Antoine Hermet - Assistant : Stéphane Rempier, Julia Roussel - PUBLICATION : Chef de la Publication : Jacques Gault - Secrétaire de Publication : Isabelle Dubois - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Lempereur - 11-73 - Directeur Commercial & Marketing : Laurent Piffet - PROMOTION : Responsable : Véronique Gaudy - Club Génération 4 : Véronique Lohr - TELEMARKETING : Jacques Ciron, Christophe Ravessort, Annel - COMPTABILITE : Chef comptable : Linda Ahabab - Assistante de Charles Cornillot, Stéphane Bouchard, Nadjia Sahel - DIRECTION EDITORIALE : Directeur de la Publication et des rédactions : Godfrey Gaudreault - Directeur délégué : Patrick Andel - Responsable d'administration : Pascale Bay assistée de Joannek Bohan

Génération 4 est une Publication de Pressimage, SARL au capital de 250 000 francs - Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris - Commission paritaire N°59731 - ISSN 0937-870X - Dépôt légal 2ème Trimestre 1992. Ce numéro comporte un insert pte de 32 pages "Garde Préface N°3", un insert brouché, de 2 pages "Fiches Jeux" et un coupon encarté "Détails des N° 54".

De la loi 11 juin 1987 se trouvent aux derniers des articles 2 et 3 de l'article 41 d'une part, quel les copies ou reproductions des œuvres éditoriales / l'usage du copier et des données à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courages éditoriaux, dans un but d'exemple et d'illustration, "sans représentation ou reproduction intégrale ou partielle, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit, ou ayants cause, est illicite" (article 1er de l'article 41) "sans représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, constituant une contrefaçon punissable par les articles 425 et suivants du Code Pénal". L'usage de toutes, parties des documents éditoriaux / l'usage d'illustration par l'auteur de leur livre, l'utilisation dans le journal. Les documents ne sont pas réservés. La réimpression est de leur responsabilité quant aux espaces formatés dans les articles, celles-ci d'engageront leur auteurs.

Les 4 d'OR cuvée 1992



Le 3 février
1993, se
déroulait à
Eurodisney,
dans la salle du

Videopolls la quatrième
remise de prix

Fnac: Génération 4 pour les
meilleurs jeux micros et consoles. Plus de 600 personnes
du milieu étaient présentes pour une cérémonie incroyable.
Résultats et résumé de cet événement en page 90 !



Sous le ciel d'acier : Beneath A Steel Sky

Après l'excellent Lure Of The Temptress, Revolution
Software dévoile enfin son tout nouveau produit : un jeu

d'aventure se nommant
Beneath A Steel Sky !

Utilisant une nouvelle
version du "Virtual

Theatre", l'Interface

interactive ayant rendue
Lure Of The Temptress si

passionnant, ce produit
est prévu pour le mois de

Mai. Début d'un Work In
Progress prometteur...



Dossier Amiga 1200

Vous le réclamiez depuis
de nombreuses
semaines: le voici donc !
Une présentation
complète de la nouvelle
machine Amiga : le 1200.
Les caractéristiques, le
test de DPAINT AGA, les
jeux qui fonctionnent
dessus...

LES RUBRIQUES

DEMO DISK	10-11
NEWS	14
DOSSIER AMIGA 1200	25
CONCOURS FLIPPER	34
CLUB GEN4	36
ABONNEMENT	39
GEN & RIK	40
TESTS	42
BREFS	70
PREVIEWS	105
TESTS CD	116
NEWS CD	120
CONCOURS DUNE II	126
PROCHAIN NUMERO	130

INDEX DES TESTS

CIVILIZATION	(MAC)	58
DOGS OF WAR	(PC)	70
DOMINIUM	(AMIGA)	70
ERIC THE UNREADY	(PC)	70
GUNSHIP 2000	(AMIGA)	54
LEMMINGS 2	(PC)	50
PREMIER MANAGER	(AMIGA)	70
PRIME MOVER	(AMIGA)	84
SHADOW PRESIDENT	(PC)	62
SLEEPWALKER	(AMIGA)	44
SPACE CRUSADE	(PC)	68
V FOR VICTORY 2	(PC)	70
VOYAGE BEYOND	(AMIGA)	56
WALKER	(AMIGA)	42
XENOBOTS	(PC)	47
ZOOL	(A1200)	60

**A
M
I
G
A**

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1 Sensible Soccer | 6 Zool |
| 2 Flashback | 7 Lotus 3 |
| 3 Another World | 8 Project X |
| 4 Vroom | 9 Street Fighter 2 |
| 5 Dune | 10 Lemmings |

**P
C**

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| 1 Alone In The Dark | 6 Eternam |
| 2 Dune | 7 Underworld |
| 3 Monkey Island 2 | 8 Wing Commander 2 |
| 4 Indiana Jones 4 | 9 Comanche |
| 5 A-Train | 10 KGB |

**S
T**

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| 1 Street Fighter 2 | 6 Ishar |
| 2 Vroom | 7 Epic |
| 3 Hook | 8 Addam's Family |
| 4 Lemmings | 9 Robocop 3 |
| 5 Another World | 10 Lotus3 |

DELPHINE

Flashback continue de faire un carton, tandis qu'Another World est très bien placé ! Etant donné que Flashback n'est disponible que sur Amiga, on peut réellement s'émerveiller devant le succès de Delphine vis à vis du public. Attention cependant, car au fur et à mesure des mois, cet engouement risque de disparaître pour laisser place à d'autres compagnies plus productives.

OCEAN

Surtout apprécié sur ST, Ocean possède grâce à son importante bibliothèque une sérieuse avance sur ses rivaux. Attention cependant à la sorte en grand nombre de produits de certaines autres compagnies. L'annonce des licences de l'Y de Marseille et du film Jurassic Park laisse présager cependant d'un avenir serein.

VIRGIN

Dune fait toujours aussi fort, tout comme KGB. En plus, la sortie récente de ces produits sur Amiga a donné un sérieux coup de fouet à l'empire de Virgin sur le public français. Les mois prochains risquent d'être chargés en produits distribués par Virgin, qui s'annonce comme un des grands de l'année 1993.

BULLETIN DE VOTE

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez. Renvoyez vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris.

- | | |
|----------|-----------|
| 1 | 6 |
| 2 | 7 |
| 3 | 8 |
| 4 | 9 |
| 5 | 10 |

Nom :
Prénom :
Age :
Adresse :
Machine : AM PC ST

VENTE PAR CORRESPONDANCE

7 JOURS D'ESSAI GRATUIT*

100% COMPATIBLE IBM

LIVRAISON RAPIDE

Tout ou presque des auteurs ont obtenu le droit de traduction en français pour leurs œuvres, ce qui est une bonne chose. Cependant, il est à noter que certains auteurs ont obtenu le droit de traduction en français pour leurs œuvres, ce qui est une bonne chose.

Sept-47 grains en particulier des etats riches 158 grains pour accroître les microprocesseurs et cool-down de différents catégories, ce qui vous permet un équipement plus pour de faire avec les instructions internes.

En plus, vous bénéficiez d'une adresse e-mail personnelle, gratuite, personnalisée et sécurisée, pour toute interrogation d'ordre technique.

BON DE COMMANDE RAPIDE

CONFIGURATION 486/386DX(320res)/SX(160res) comprend :

- * Cartes Mères 486 : évolutives du 486SX-25MHz au 486DX-66MHz
- * par simple changement de Microprocesseur et de l'oscillateur
- * Moniteur : SVGA Couleur 14" 1024x768, 800x600, 640x480 enlencelée
- * Carte Vidéo : Trident S-VGA 512Ks, avec Driver pour Windows 3.11
- * Disque Dur Interne : Western-Digital, IBM ou CONNER format 3.5"
- * Carte contrôleur IDE : peut contrôler 2 Lecteurs et 2 Disques Durs
- * Connecteurs Externes : 2 Prises série, 1 Prise // et 1 Prise Joystick
- * Lecteur de Disquettes : format 3.14" en Haute densité, 1.44 Mo
- * Boîtier : Minitor 200W, 4 emplacements dont 2 x 5.1" et 2 x 3.5"
- * Caver : 102 Touches FR. * Soudé : 4000PI 100% Confortable

Le Deli 5990ΠΠC

386SX-25MHz + DD 85Mo 15ms + 2Mo
RAM + Lecteur 3 1/2 HD + Carte Video
5 1 2 K c
+ Ecran SVGA 14" + IDE + Clavier + Souris
+ Boîtier + 1 Jeu LEGACY en GRAND PRIX



Prix TTC	PANY 4301d 4003TTC-3048F, 2940F-104M	PANY 4301d 4003TTC-3048F, 2940F-104M	PANY 4300s 4003YTC-3048F, 2940F-104M	PANY 4200s 4003A-2948F, 2840F-104M	PANY 3300s 3003TTC-3048F, 2840F-104M
DD 40Mo	 9200F	 8300F	 7700F	 7100F	 6400F
DD 85Mo	 9400F	 8500F	 7900F	 7300F	 6600F
DD 125Mo	 10300F	 9400F	 8800F	 8200F	 7500F
DD 200Mo	 11300F	 10400F	 9800F	 9200F	 8500F

Options en TTC

SIMM 1Mo (70ns) x 3	300F
Clavier Keytronic 102T FR (made in USA)	600F
Carte Orchid Prodesigner IIIs 1Mo	900F
Carte Orchid Fahrenheit 1280° 1Mo	1700F
Carte SOUND-BLASTER PRO IIs	1600F
Carte VIDEO-BLASTER	2650F
CD ROM PHILIPS CM205	3200F
Dos 5.0 + Windows 3.1 v1	1200F
Extension pour Trident S-VGA à 1Mo	250F
Carte Vidéo S3 32000 Couleurs	900F
Joystick	250F
Lecteur 5 1/4 1.2Mo Haute Densité	400F
Mémoire Cache ext à 256Ko (486)	400F
Moniteur PHILIPS SVGA 14" entrelacé	600F
Moniteur PHILIPS SVGA 14" a.c Stereo	1400F
Moniteur PHILIPS SVGA 15"s.c Stereo	4200F
Moniteur SAMP0 15" AphaScan n.e	1800F
Moniteur SONY 14" 1420E Trinitron	1900F
Moniteur SONY 14" 1404S Trinitron	2600F
Moniteur SONY 17" 1704S Trinitron	8500F
Moniteur EIZO 15" F340-Z n.e	3700F
Moniteur EIZO 17" F550-M n.e	6900F
Imprimante CANON BJ10ex (noir)	2300F
Imprimante CANON BJ20e	3500F
Imprimante CANON BJ200	3900F
Imprimante CANON BJ300	4100F
Imprimante CANON BJ330	4700F

DESIGNATIONS	Total TTC
Frais d'envoi par machine 500F	
Total à payer en TTC	

Nom/Prénom _____

N° _____ Rue _____ CP _____

Ville _____ Tel _____

Je règle ma commande le _____ / _____ / 1963 par
chèque (à-joint) à l'ordre de **B.M. Conseil**

CB Date fin / /

Signature
(à joindre)

Remarque: le service sera en service de 11 h.

*L'essai gratuit est valable pour une période de 7 jours à compter de la date de facturation, par retour du matériel dans son emballage d'origine. Les frais de port (et les retours) sont à la charge du client. L'essai gratuit n'est valable que

Les profils sont lissés dans le temps et dépendent du stock disponible. Tous les overcosts et ptx sont indexés et modifiables sans peine. Nos systèmes sont génériques : 1 an garanti et nous développons toujours à 100%.

Envoyez votre commande à : Minitel FAX n° 46 09 81 49

B.M. Conseil
72 RUE PHILIPPE DE GIRARD
75018 PARIS (FRANCE)

☎ 1-42.05.38.45

1



ST ENTOMBED

Pas de gros problèmes pour lancer ce petit jeu. Ouvrez le répertoire Entombéd et lancez ENTOMBED.PRG. Le jeu se lance alors automatiquement. Vous pourrez avoir des renseignements supplémentaires au début du jeu sur les différents objets que vous pourrez ramasser. Le personnage se dirige à l'aide du joystick. Bon courage.

PC (Sans EMS) PREHISTORIK 2

Créez un répertoire PREHISTO sur votre Disque Dur. (MD PREHISTO).



Copiez le fichier se trouvant sur la disquette sur le Disque Dur (Mettez-vous sur le lecteur contenant la disquette (A: ou B:) puis tapez COPY PREHIS.EXE C:\PREHISTO). Lorsque

ACHTUNG !!! AVANT DE LIRE LES PARAGRAPHERS SUIVANT, PROTEGEZ IMPERATIVEMENT VOTRE DISQUETTE EN ECRITURE. FAITES UNE COPIE DE SECURITE DE LA DISQUETTE OU DES FICHIERS ET N'UTILISER PAS LA DISQUETTE ORIGINALE !

Ce mois-ci, nous vous proposons malheureusement une seule démo par machine. Les démos pour Amiga et PC deviennent de plus en plus grosses et donc de plus en plus complètes, mais rassurez-vous, le mois prochain vous aurez une seule disquette pour votre ordinateur.

D'un autre côté, il nous est de plus en plus difficile de trouver des démos sur ST, ce qui explique la présence d'un DP. Donc ce mois-ci, nous vous offrons la disquette 53, avec les démos de Combat Air Patrol pour Amiga, Entombéd pour ST et de Prehistorik 2 sur PC.

ceci est fait, allez sur votre disque dur dans le répertoire PREHISTO (C:\PREHISTO) et lancez PREHIS.EXE. Le jeu va alors se décompacter. Une fois que c'est fait, il ne vous reste plus qu'à lancer le fichier pre.com (C:\PREHISTO\PRE). Au menu principal, lancez Start (les options ne marchent pas). Vous dirigez le personnage à l'aide des flèches du clavier, et frappez avec la barre d'espace.

ATTENTION !!! Ce jeu ne marche pas si le Driver EMM386 est en action. Si c'est le cas, retirez le du CONFIG.SYS. Pour ce faire, allez sous le répertoire racine (C:) et tapez EDIT CONFIG.SYS. Recherchez la ligne sur laquelle se trouve C:\DOS\EMM386.SYS (ou EMM386.EXE) et placez REM devant cette ligne pour obtenir REM C:\DOS\EMM386.SYS. Sauvegardez le fichier (dans menu FICHIER ; SAUVEGARDER). Une fois ceci fait, relancez votre ordinateur et retournez dans le répertoire PREHISTO et lancez PRE.COM

NOTE : Pour remettre le driver EMM386 en action, relancez le fichier CONFIG.SYS (EDIT CONFIG.SYS sous le répertoire racine), enlevez le REM

Disquette 53



devant la ligne, sauvegardez et relancez votre ordinateur. REMARQUE: Le répertoire racine est le répertoire de base de votre Disque Dur. Cela signifie que vous n'êtes entré dans aucun répertoire. Lorsque vous êtes sous le répertoire racine, l'ordinateur affiche uniquement C:

AMIGA (1 mega seulement)

COMBAT AIR PATROL

ATTENTION !!! Cette démo ne marche que si vous possédez 1Mo de mémoire. D'autre part, il ne faut qu'aucun lecteur externe ne soit connecté. Cette démo marche également sur l'AMIGA 1200.



Placez la disquette dans le lecteur et lorsque le curseur clignote, tapez CAP. Dans cette démo, vous ne disposez que de l'option Instant Flight. Un rapide résumé des ordres vous est ensuite donné. En voici la traduction.

FLECHES DE DIRECTION :

En haut, en bas, droite, gauche.

CRTL : Choix des armes

TAB : Choix du collimateur

+ : - : Puissance du réacteur

B : Freins

A : Crochet d'arrimage

L : Lancement

G : Train d'atterrissage

<> : Gouvernail droite et gauche

RETOUR CHARIOT : Feu

: Lumière Cockpit

DEL/HELP : Post-Combustion

M : Souris

K : Clavier

J : Joystick

NOTE : toutes ces commandes sont en clavier anglais (soit en QWERTY) Au début du jeu, pour lancer l'avion, pousser les réacteurs et appuyez sur 'L', l'avion décollera.

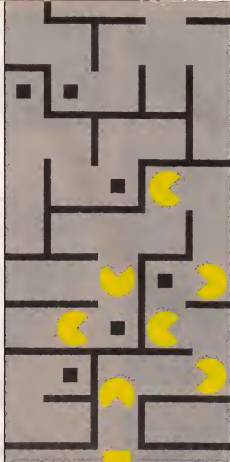
PROBLEMO MAOUSSE KOSTO ???

Faites une copie de la disquette ou des fichiers pour plus de sécurité. En cas de problème, vérifiez bien que vous ayez suivi les instructions à la lettre. Si le problème persiste, essayez de vérifier la disquette chez un ami, le problème pouvant provenir de la qualité de votre lecteur de disquettes. Si le problème persiste, envoyez la disquette à l'adresse suivante en précisant bien :

PRESSIMAGE DISQUETTE GEN4

N°53 - 19 rue Hégésippe Moreau - 75018 PARIS.

Indiquez la machine que vous possédez, et le problème rencontré. Le traitement de votre demande nécessitera entre une semaine et un mois.



Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Cial Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le - Pont
Tél. 49 77 82 80

fnac



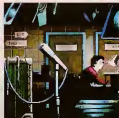
STUNT ISLAND

**Etre à la fois
cascadeur
pilote et
réalisateur ?
Mais c'est
Hollywood !**

Disney

S O F T W A R E

© DISNEY



Distribué par :

INFOGRADES



ON PENSE A VOUS POUR L'OSCAR DU MEILLEUR FILM D'ACTION.

Les majors du cinéma viennent de signer le contrat le plus original du siècle en faisant l'acquisition d'une île entièrement dévolue au cinéma et à la cascade aérienne : Stunt Island.

Conçu avec les professionnels d'Hollywood, Stunt Island combine pour la première fois simulation aérienne et réalisation de films. Sur cette île paradisiaque, vous pourrez à la fois piloter, filmer vos évolutions et réaliser le montage et la sonorisation de vos images pour créer des films d'action à couper le souffle.

Du biplan de la première guerre mondiale à la navette Challenger, choisissez votre avion parmi les 50 disponibles et participez aux 32 missions du grand concours de cascade aérienne.

Créez vos propres cascades grâce à une bibliothèque de 34 décors et de 800 accessoires, véhicules, personnages et bâtiments que vous pourrez animer pour réaliser des séquences dignes des grands succès d'Hollywood.

Vous êtes maintenant un as de la voltige. Alors prenez le contrôle des 8 caméras pour saisir vos exploits sous les angles les plus fous.

Quand la prise est bonne, passez au studio de post-production pour monter et sonoriser vos images grâce aux 100 effets sonores et musiques disponibles. 15 films déjà montés vous permettront de vous familiariser avec les techniques du cinéma.

Stunt Island est disponible sur PC

Notice et jeu en français

Pour tout savoir sur Stunt Island, composez le :

3615 INFOGRADES

BODY BLOWS A FRAPPER FORT

Nous l'avons vu, résister une review beaucoup plus longue mais les débats les trins ont fait que nous n'avons pu avoir qu'une review avec deux combattants et sur un seul niveau. C'est, tout le même, nous



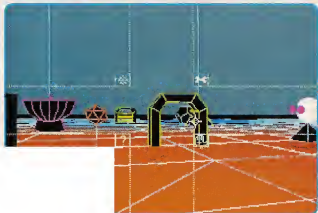
dire que Body Blows est très, mais alors très intéressant malgré un nombre de coups qui semble plus restreint que pour Street Fighter 2. Les personnages l'énervent par contre l'animation qui semble nettement supérieure à celle des personnages de SF2. La première nuit, nous



peut ne vous présenter ce produit qui semble surpasser SF2 par l'animation des sprites tout du moins, mais aussi par les décors. En plus, les nuls pour vous entraîner, vous avez comme pour Street Fighter 2

CYBERSPACE

Toujours en plein développement, Cyberspace de chez Entertainment Software s'annonce décidément de plus en plus prometteur. Les joueurs vont se retrouver dans un monde virtuel incroyable. Ceux qui connaissent les jeux de rôles tels que Rolemaster, Cyberspace ou GURP, retrouveront avec plaisir des règles complexes et réalistes pour gérer





Chaque des quatre fenêtres dans les coins de l'écran permet d'accéder aux menus pour l'inventaire, parler avec quelqu'un, voir l'état de son personnage...



armes sont monnaies courantes dans une société peuplée de paumés et de criminels. Les progrès de la technologie ont permis à quasiment n'importe qui de se munir de nombreuses prothèses électroniques et cybernétiques. Les plus aventureux peuvent même se connecter directement sur les réseaux informatiques et pénétrer ainsi dans un monde virtuel, le cyberspace, représenté dans le jeu par une vue en 3D. Pour ceux qui voudraient vraiment se plonger dans cette ambiance très étrange, une seule solution : se ruer sur les œuvres de William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley ou Georges Alec Effinger. Un produit complexe et complet qui devrait arriver très bientôt et en français sur les écrans de nos PC.

Bientôt ... **Black Sect**
Y perdrez-vous votre âme ?

**AVENTURE
ANGOISSE**

Lankhor

**3615
LANKHOR**

UN NOUVEAU SALON A LA FOIRE DE PARIS : LE SALON DES JEUX VIDEO ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Chaque année, La Foire de Paris attire près d'un million de visiteurs à la Porte de Versailles. Après le formidable succès l'an dernier, de l'Espace Jeux Vidéo Informatique (plus de 400 000 personnes), les organisateurs du salon ont décidé de franchir un nouveau pas cette année, avec la mise en place d'un salon à part entière : Le Salon Des Jeux Vidéo et des Nouvelles Technologies !

FOIRE DE PARIS

Sur 5000 m², les principaux éditeurs du secteur et les constructeurs les plus spécialisés vous présenteront toutes les dernières nouveautés en matière de jeux sur micros ou sur consoles, de machines, d'extensions, de machines (micro, console, machine multi-média), de manèges... Pour vous faire jouer et divertir, de nombreux professionnels et passionnés des nouveautés, la Foire de Paris, c'est le grand rendez-vous qui se tiendra du 29 Avril au 3 Mai. Venez à la Foire pour s'échapper, sur les jeux et les nouvelles technologies, du monde des médias à l'autre !

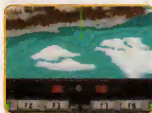
Les Super-Nova-Logic

La boîte de développement Novalogic, à qui l'on doit récemment Comanche Maximum Overkill et aussi Xenobots testé dans ce numéro, continue à se montrer très productive, avec dans un premier temps et pour très bientôt, la première disquette de scénarios pour Comanche. Au programme, 30 nouvelles missions, avec à la clé des tonnes de nouveaux décors. Vous aurez ainsi accès à des régions arctiques, recouvertes de neiges, mais aussi des déserts, avec des gorges profondes dans lesquelles il faudra se frayer un chemin ! Armored Fist est un wargame dans lequel vous dirigerez vous même, dans des phases utilisant la technologie Vortex, divers tanks ultra-modernes dans des affrontements explosifs. Un éditeur de campagne y sera inclus et l'ordinateur pourra même

s'occuper de gérer tous les tanks, pour ceux qui veulent se concentrer uniquement sur l'aspect stratégique du produit. Enfin, Wolf



Pack, une ancienne production Novalogic, va ressortir sur CD Rom, avec de nouvelles scènes animées, des musiques entraînantes et de faction à volonté pour ce simulateur de sous-marin déjà fort célèbre.



STAR X WING WARS

SPACE COMBAT SIMULATOR

By
Lawrence Holland &
Edward Kilham



Retrouvez dans cette superbe simulation les
grands frissons cinématographiques de la
saga de la guerre des étoiles

UBI SOFT
Entertainment Software

28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois

TM & © 1993 Star Wars, X-Wing and all other elements of the
game belong to registered trademarks of Lucasfilm Ltd.
used under authorization. All rights reserved. X-Wing game
©1993 Lucasfilm Entertainment Company. RM is a registered
trademark of International Business Machines Inc. Lucasfilm is a
trademark of Lucasfilm Entertainment Company.

BODY BLOWS VA FRAPPER FORT

Nous allons vous présenter une preview haut-de-gamme, mais les sébas des transports ont fait que nous n'avons pu avoir qu'une preview avec deux combattants. Nous avons cependant pu nous amuser comme des fous. Découvrons au fur et à mesure des parties le minimum de chaque personnage. Ça peut être très utile.



Un coup spécial, un! Comme pour Street Fighter 2, Body Blows présente ces coups que beaucoup affectionneront.



Vous voilà face à un solide adversaire dans une de ces arènes au public fort chaleureux et bruyant. À vous de jouer...

même vous dire que Body Blows est très mûr. Il est très impressionnant, même un minimum de coups qui sont le plus restreint que pour SF2. En outre, les mouvements bénéficient eux-mêmes d'une meilleure réalisation, avec quelques coups qui font penser à des mouvements de jinchiki numéros.

Les débuts de Kyrandia 2

Alors que la version Amiga est disponible depuis quelques mois déjà, voici les premiers écrans de la version PC du deuxième épisode de la saga Fables & Fiends. Pour retrouver ce monde féerique, il vous faudra cependant attendre quelques mois supplémentaires, mais vous aurez le plaisir d'y retrouver quelques personnages du premier volet. Comme vous pouvez le voir, les graphismes semblent encore plus jolis que pour le premier épisode, mais ce sera surtout votre ennemi qui vous causera le plus de

surprises. Un des points forts de Kyrandia venait de l'animation des personnages et avec ce deuxième volet,





Les auteurs sont bien décidés à faire encore plus fort. Nous enquêtons pour en savoir plus et vous révéler dès que possible les nouveaux secrets du monde de Kyrandia. Lands Of Lore continue lui aussi à bouger, avec de nouveaux écrans que nous pouvons vous dévoiler. Nous attendons que le jeu soit plus avancé et partiellement jouable, pour faire une preview complète sur le produit issu des créateurs d'Eye Of The Beholder.



A l'assaut des magasins
fracassez les portes et
abattez les murs...

CASTLES II SIEGE & CONQUEST



Interplay™

LES NUITS ARABES CHEZ KRISALIS

Vivre en effet une petite surprise, avec la distribution annulée des produits Krisalis en France par Virgin. Les nombreux jeux de la compagnie sortaient en effet de façon aléatoire dans notre pays. Quoi qu'il en soit, le premier de la liste qui sortira grâce à Virgin Games est Arabian Nights, un jeu d'arcade/aventure très sympathique. Vous y dirigez un petit personnage (Sindbad ?) dans de nombreux niveaux remplis de mille et une merveilles, mais surtout de pièges, mécanismes, énigmes et ennemis. Le jeu a l'air très agréable. "Arabian Nights" est comme les anciens jeux et les musiques. Un produit très sympathique, que nous vous présentons plus en détail prochainement !

A NOUVEAU CAPTIVE :

Nous avons pu voir les premiers images de *Captive 2* en plein chantier chez Mins/Seqe. C'est sans doute le jeu le plus intéressant et le plus espérant pouvoir vous en dire plus le mois prochain. La vue dans la fenêtre graphique n'est pas sans rappeler la qualité d'*Unlurwerk* !



ADELINE SOFTWARE

La nouvelle est tombée officiellement lors de la cérémonie des 4 d'or. Les auteurs du fabuleux *Alone In the Dark* ont quitté Infogrames pour rejoindre Delphine, l'occasion de créer un nouveau label : Adeline Software. Pour vous, nous avons enregistré les premiers cris poussés par bébé.



Nom : Adeline Software Date de naissance : 1 février 1993 à Lyon Particularité : Porte le nom de la petite sœur de Delphine, toutes deux filles de Paul de Séneville, le grand patron de Delphine.

Membres de la famille : Yaël BARROZ
Frédéric RAYNAL
Didier CHAMFRAY
Laurent SALMERON

Gen4 : Quelles ont été vos motivations à l'origine de ce nouveau départ ?

Eux : Depuis que nous avons commencé à plancher sur *Alone In the Dark*, nous avons toujours eu l'occasion de faire ce que nous voulions. Le travail achevé, nous avons eu peur de ne plus pouvoir en faire autant, peur de sombrer dans une politique de développement "à la chaîne", peur de la routine. D'un côté, Infogrames nous poussait à produire un *Alone 2* en reprenant les routines du premier volume - un peu ce qui se passe avec *Eternam* - mais de notre côté, nous étions avant tout attirés par la création et l'exploitation de nouvelles technologies.

Gen4 : Pour vous, quoi de neuf ?

Eux : Premièrement, nous allons gagner le statut d'éditeur. Si les logiciels que nous produisons reçoivent l'approbation du public, nous bénéficierons de retombées immédiates. En tant que salariés dans une grande maison d'édition, les programmeurs restent souvent dans

l'ombre. Il faut avouer que cette situation n'est pas très motivante.

Gen4 : Quels sont les objectifs d'Adeline ?

Eux : Nous partons du principe qu'un logiciel possède au départ une âme. De son côté, une équipe de production doit adopter une synergie de groupe. Nous

allons tenter de faire des jeux qui nous font plaisir et qui, nous l'espérons, feront plaisir aux joueurs. C'est essentiel. Dans un premier temps, Adeline Software va développer des applications pour le PC et la console Super Nintendo. Un passage par le support CD n'est pas obligatoire.

Gen4 : Pouvez-vous nous en dire plus au sujet de vos prochains logiciels ?

Eux : Oui, énormément.

Gen4 : Mais encore...

Eux : En fait, nous allons passer beaucoup de temps à développer de nouveaux utilitaires. Nos premiers projets ne sortiront pas avant un an. Il ne s'agit pas de petits produits et nous n'envisageons pas encore de nous lancer dans un "logiciel vitrine". Ce que nous souhaitons avant tout, c'est de faire un jeu auquel le public jouera longtemps. Nous conserverons certainement une trame aventure. Le jeu en réseau, pourquoi pas ?

Gen4 : Merci pour ces premiers cris.
Propos recueillis par C.Roux



Salon du Jouet

Du 27 janvier au 2 Février se tenait au Parc Des Expositions de Villepinte le 32e salon du jouet. Nous n'avons pu nous empêcher d'aller y faire un tour pour avoir une idée des prochaines bêtises que vont faire tous les enfants de France et de Navarre ! Etait présent sur le Salon, Nintendo, qui en profitait pour présenter ses dernières nouveautés dont Star Fox, un superbe jeu sur SNES; Star Wars un jeu d'action basé sur la Guerre Des Etoiles; Super Mario Kart, une course de voiture dans laquelle vous allez retrouver tous les personnages de Mario. Ocean présentait aussi Mir Nuts et quelques autres nouveautés, tout comme Atari qui présentait activement sa console portable Lynx et tous les produits qui gravitent autour.



Ludimédia aussi impressionnait par son stand et des tonnes de produits et d'accessoires pour les consoles Nintendo. Pour ce qui est des jouets plus classiques, les gros poissons nageaient dans des stands immenses. Que cela soit MB, Habourdin ou Ideal Loisir, tous montraient des tonnes de nouvelles peluches, des poupées et des personnages directement tirés de BD, dessins Animés, films, voire même quelques productions originales. L'arsenal d'Ideal Loisir en matière de pistolets à eau, fusils à eau et autres gadgets du genre nous a tout particulièrement séduit, même s'il faudra attendre les beaux jours pour vraiment pouvoir en profiter.



Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

2 Grands Jeux du commerce Pour votre PC

STREET FIGHTER

+

SWAP

64 F

SEULEMENT

PC DISQUETTE

2 DISQUETTES INCLUSES
HS N°1 - JEUX MICRÉ 64 F

STREET FIGHTER
EGA, VGA, CGA, Hercules, MXT

SWAP

INCROYABLE !
2 GRANDS JEUX DU
COMMERCE POUR PC A
UN PRIX DERISOIRE :
Le célèbre
STREET FIGHTER
et le casse-tête de folie
SWAP

Street Fighter fonctionne sur EGA, la GGA et la VGA - SWAP fonctionne sur EGA, VGA et tous modes compatibles avec cette dernière (y compris avec surimpression des animations). Remarque à l'attention du lecteur : les 2 disquettes ne fonctionnent pas sur "PC Disquettes compatibles" 288, mais sur les disquettes de format 360.

se adressant aux personnes, la nature exacte de l'entreprise et la responsabilité de l'achat que vous utilisez. Si vous avez besoin d'informations à recevoir les références, adressez-vous à l'éditeur de jeux.

propos et ce n'est pas un jeu de hasard, mais une véritable stratégie de jeu.

la disquette 1/2. Ne pas laisser plusieurs fois les jeux de la même disquette, le système fonctionnera sur la seule première de votre possession et ne sera pas possible de l'autre.

Test magazine :
STREET FIGHTER :
Domaines publics :
TOUTES LES NOUVEAUTES

Microfolie's

**Tomorrow is
now !**

"Interactiv' Concept"
jeux vidéos



**Printemps 93,
déjà trois lieux à surveiller de près ...
Soyez les premiers !**

Découpez ces coupons !
VOUS SAUREZ BIENTÔT POURQUOI ...

Déposez ou renvoyez la partie B à l'une des trois adresses ci-dessus
et conservez précieusement la partie A

A

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Téléphone : _____
Date de Naissance : _____

AMIGA 1200 THE NEXT GENERATION



C'est avec une impatience non dissimulée que nous attendions le petit dernier de la famille Amiga. Si les précédents modèles (A500, A500+, A2000, A600, A3000) n'ont été, en réalité, que des variantes de la version initiale, l'A1000, apparue en 1985 (déjà), l'A1200 présente en revanche une réelle évolution. En effet, sa technologie est directement issue de celle de l'A4000, micro résolument tourné vers les milieux professionnels. Maintenant que nous l'avons eu entre les mains, nous n'avons pas été déçu du voyage.

Un look à contre-courant

Alors que la mode actuelle pour les ordinateurs est aux formes arrondies (voir les derniers Apple, Compaq et autres Ambra), Commodore a une fois de plus décidé de se distinguer en proposant une robe beige clair aux arêtes vives inspirée de celle de l'A600 à ceci près que le constructeur a greffé un pavé numérique, qui faisait cruellement défaut au 600. Certains le trouveront superbe, d'autres non, mais comme le dit le célèbre adage "les goûts et les couleurs".

Autre point contestable est l'alimentation qui se trouve en externe ce qui ne nous plaît guère. Commodore aurait pu essayer de l'intégrer dans la machine compte tenu de la légèreté de cette alimentation.

Les entrailles de la bête

En revanche, les caractéristiques internes mettront tout le monde d'accord. Tout d'abord l'Amiga est animé par un microprocesseur 68EC020 32 bits à 14MHz avec d'origine 2 Mo de

Ram 32 bits, à comparer à l'ancêtre 68000 16/32 bits à 7MHz des A500. De plus, le nouveau processeur dispose de 256 octets de mémoire cache intégré directement sur la puce comme l'Intel 486. Ceux ou celles qui pensent que cela est insuffisant se trompent. Théoriquement, l'A1200 devrait donc être à peu près 4 fois plus rapide que l'A500, puisque tous les accès mémoires se font en 32 bits y compris la mémoire vidéo. Par contre, on a noté l'absence d'une horloge interne. Espérons que les constructeurs d'extension y penseront.



Les Coprocesseurs

Face au standard VGA, Commodore se devait de placer la barre très haute. Voici le résultat : des modes graphiques allant de 320x256 à 1280x512 avec des palettes ayant jusqu'à 256 couleurs, à choisir parmi une palette de 16.8 millions, en plus des modes communs à tous les Amiga. De plus, un mode spécial, le HAM8 permet d'obtenir 256000 couleurs simultanément



toujours parmi 16 millions mais avec quelques conflits de proximité. Pour l'utilisateur moyen pour qui la télévision sert d'écran, toutes les résolutions ne sont pas accessibles. En fait, ceux qui veulent profiter pleinement des nouvelles capacités graphiques devront se rabattre sur des moniteurs S-VGA comme pour le PC voire des moniteurs multi-synchrones. La puissance de ces modes provient des coprocesseurs graphiques AGA en remplacement des bons vieux Paula, Agnus ou encore Alice. Le blitter est lui aussi une nouvelle version plus puissante pour suivre l'évolution de l'ensemble. En résumé, toutes les caractéristiques graphiques ont été multipliées par quatre. Imaginez dès lors, des graphismes d'une finesse somptueuse, des animations et scrollings – qui peuvent être à la fraction de pixel près – que nous pourrions voir dans de futures productions.

Le parent pauvre de cette évolution est sans aucun doute l'aspect sonore. Les capacités de l'Amiga 1200 sont en tous points semblables à celles, excellentes il est vrai, de l'Amiga original : 4 voies échantillonnées sur 8 bits en stéréo.

Le système d'exploitation

Tournant résolument le dos aux 16/32 bits, Commodore fournit désormais le KickStart 3.0 en 512Ko ROM 32 bits



pour une vitesse accrue. L'interface graphique "Workbench" version 3.0 est enfin arrivé à maturité. En effet, l'utilisateur peut la modifier comme bon lui semble, qu'il s'agisse du choix de la langue (hé oui même en français!), de

l'aspect esthétique ou encore de la gestion des périphériques proprement dits. A l'usage, le Workbench 3.0 s'avère très pratique et très souple surtout en ce qui concerne les opérations disques. Ces performances sont en grande partie dues à l'Amigados, véritable système d'exploitation multitâche contrairement aux Mac et autre PC. De plus, il n'est plus du tout nécessaire de passer par le "shell", l'interface à la MS-DOS pour les opérations complexes comme installer



une Ram-disque résistant au reset. Maintenant quelques "clics" avec la souris suffisent. La gestion des fonts de caractères a également été revue. En plus des polices bitmap habituelles, l'Amiga 1200 sait désormais utiliser des polices vectorielles, indispensables pour obtenir une impression de qualité, à la norme Agfa Compugraphics destinée habituellement aux PCs. Et oui, plutôt que de définir une nouvelle norme que les "fondateurs" de polices risqueraient de ne pas suivre, Commodore a opté pour un ralliement à un standard déjà existant et qui dispose dès à présent d'un catalogue assez fourni. Comme pour les polices, l'Amiga 1200 joue la carte de l'ouverture pour les formats de disquettes. Ainsi, en plus du format OFS original (880 ko mais sans directory), l'Amigados peut aussi utiliser le nouveau système FFS plus rapide et même créer un cache sur la disquette pour accroître la vitesse d'accès au détriment tout de même de la capacité du disque (840 Ko environ). Attention ce nouveau format n'est pas compatible avec les anciens Amiga. Commodore a aussi inclus avec le Workbench 3.0 le logiciel CrossDos qui permet d'utiliser des disquettes voire des disques durs au format

MS-DOS et ce de manière totalement transparente. Hélas, le lecteur de l'Amiga 1200 ne peut utiliser que des disquettes double densité (880 Ko en format Amiga et 720 Ko en format MS-DOS). De toute manière, le Workbench est tellement volumineux – 5 disquettes à comparer aux précédents qui tenaient sur 2 – que même un lecteur 1.44 Mo n'aurait pas suffi. Le disque dur se révèle vite indispensable pour un confort d'utilisation ainsi que pour les jeux.

Les connecteurs et les périphériques

Comme tous les Amiga depuis l'origine, l'Amiga 1200 est un ordinateur prévu pour évoluer. Ainsi, en plus des classiques mais si nombreux ports joystick/souris, parallèle pour les



imprimantes, série pour les modems ou encore les interfaces midi, prises RCA pour l'audio, celui-ci comporte en plus un "local bus" façon A500 et un port PCMCIA 2.0 identique à celui se trouvant sur le 600. Le local bus se situe sous l'ordinateur et est destiné à recevoir des périphériques nécessitant un lien direct et ultra-rapide avec le microprocesseur comme par exemple une extension mémoire 32 bits, une carte accélératrice ou un DSP pour le traitement du son qu'on attend avec impatience pour contrer le Falcon d'Atari. Le bus PCMCIA est quant à lui dédié aux périphériques plus lents comme une interface SCSI ou de la mémoire 16 bits amovible et non volatile. Cette norme est très à la mode



en ce moment puisque de nombreux grands constructeurs comme IBM ou encore Compaq l'ont adopté. De ce fait, on trouvera de plus en plus facilement des produits utilisant ce port. Comme sur le 600, on découvre avec une joie non dissimulée un port disque dur mais cette fois-ci à la norme IDE comme pour les PCs. Commodore fait bien car ceci permettra de généraliser très vite les disques durs. On peut alors rêver à la qualité des jeux d'aventure type Indiana Jones 4. Attention cependant, les disques durs doivent être au format 2.5 pouces, les seuls pouvant se loger à l'intérieur. Enfin, les sorties vidéo sont de plusieurs titres. On découvre ainsi une sortie 23 broches Amiga pour téléviseur (péritel), écran multi-synchro ou S-VGA ou VGA, une sortie composite couleur PAL et un modulateur pour prise antenne du téléviseur. Comme vous pouvez le constater, vous ne devriez pas avoir de problème pour le brancher sur l'écran de votre choix. Ainsi les "vidéastes" pourront enregistrer directement les images issues de leur A1200. On vous conseille tout de même un moniteur

VGA voire S-VGA pouvant supporter les hautes résolutions. A ce sujet, l'interface permettant de brancher la machine sur les moniteurs que nous venons de citer n'est pas fourni en série par le constructeur. De ce fait, n'oubliez pas de le demander lors de votre achat.

Un avenir prometteur

Qu'importe les capacités d'une machine, sa vie ne dépend que de la floraison de sa logithèque. De ce côté là, le 1200 semble à l'abri. La compatibilité avec les anciens modèles est acceptable (cf encadré) même si elle n'est pas totale. Que peut-on espérer à l'avenir? Dans un premier temps, toutes les nouveautés Amiga devraient fonctionner sur le 1200 sans aucun problème. Bien sûr, ces softs n'utiliseront pas les nouvelles caractéristiques. Par la suite, on devrait voir apparaître des jeux spécialement programmés pour le 1200. Ainsi, des jeux comme Zool, Nigel Mansell, Sleepwalker et j'en passe des meilleurs devront être disponible à partir du mois de mars. A l'heure où

nous écrivons, la production de softs 1200 est encore à l'étude chez certains comme Loriciel. Pour d'autres, les développements sont déjà en cours de



route. On devrait découvrir prochainement Ishar 2 de Silmarils sur l'A1200 en 256 couleurs. Nombreux sont les éditeurs ayant annoncés leurs futures productions en version 1200 dont Gremilin, Ocean, Virgin, Electronic Arts, Mindscape, et j'en oublie. Espérons maintenant que toutes ces annonces auront des suites qui ressembleraient à des disquettes bien remplies. Croisons les doigts et touchons du bois.

MICHEL HOUNG /
LAURENT CHARBONNEL

Conclusion :

Sur le papier, l'A1200 est destiné à devenir l'ordinateur familial des années 90 c'est-à-dire disposant à la fois de jeux d'action type console avec des animations et des scrollings fantastiques et à des jeux plus évolués comme les jeux d'aventure ou de stratégie de qualité. D'ailleurs, si les éditeurs l'utilisent à fond, la suprématie des PCs dans le domaine de la simulation ou de l'aventure risque d'être fortement ébranlée. Bien sûr, il conviendra aussi pour une utilisation semi-professionnelle occasionnelle - les pros se tourneront probablement plus volontiers sur le modèle haut de gamme, l'A4000, ou encore les Macintosh - tant dans le domaine de la bureautique familiale, de la vidéo amateur que dans l'imagerie de synthèse. Quelques défauts cependant. Ainsi, il aurait mieux fallu mettre un disque dur en série car c'est désormais un cap à franchir. On ne peut imaginer utiliser un ordinateur quel qu'il soit sans disque dur. Certains éditeurs attendent que ceux-ci se répandent pour sortir leurs produits. De plus le choix du format 2.5 pouces me semble assez peu judicieux car coûtant généralement plus cher que les 3.5 pouces. Commodore aurait pu installer un lecteur 1.44 Mo au lieu du vieux 880 Ko compte tenu du prix. Notre plus grand regret provient du côté sonore puisque celui-ci n'a pas bougé. Il est bien dommage que Commodore n'ait pas jugé utile de "booster" le nouvel Amiga en doublant voire triplant le nombre de voix puisque la qualité sonore était déjà incontestée.

Malgré ces quelques défauts qui fondent comme neige au soleil face aux nouvelles possibilités, l'impression finale est franchement excellente. Depuis le temps que nous attendions un nouvel Amiga pour contrer le monopole des PCs, on n'est vraiment pas déçu. Maintenant, si les éditeurs suivent (ce qui semble être le cas), le voyage de la technologie Amiga pourrait bien redémarrer pour quelques années. Pour notre plus grand plaisir.



EXTENSIONS

Aussi incroyable que cela puisse paraître, de nombreux périphériques sont d'ores et déjà disponibles pour le 1200. Nous vous donnons ci-dessous quelques exemples.

Chez GVP, on trouve un genlock nommé Glock qui fonctionne aussi bien sur les vieux Amiga que sur le nouveau modèle. On trouve aussi une carte accélératrice comprenant un 68030/68882 à 40 MHz plus des emplacements pour étendre jusqu'à 32 Mo de Ram 32 bits, une carte multi-fonctions Ram jusqu'à 8 Mo,

interface SCSI compatible SCSI 2 ainsi qu'un coprocesseur 68882. Ces deux cartes utilisent la prise local bus situé sous le 1200. Digital Creations propose la carte graphique digitaliser temps réel 24 bits DCTV totalement compatible avec le 1200. Tous ces produits sont distribués par CIS, 14, Avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac.

Chez Bus+, on trouve des disques durs de 40 à 80 Mo avec des prix allant de 1890F à 2450F. Bus+ propose aussi des cartes d'extension, la série des MBX qui comprennent des coprocesseurs arithmétiques 68881 ou 68882 à diverses fréquences ainsi que la possibilité de les peupler de mémoire Ram.

En dehors de tout cela, on peut bien sûr acheter des lecteurs 3.5 pouces externes des anciens Amiga pour le 1200 ainsi que tous les accessoires comme les quadrupleurs de prise joystick ou encore les interrupteurs souris/joystick. De plus, la présence du port IDE permet d'acheter des disques durs 2.5 pouces chez les revendeurs

PCs car moins chers. Seul problème, le montage doit être absolument exécuté par un revendeur agréé Commodore sinon la garantie ne fonctionnerait plus. En ce qui concerne les imprimantes, on peut quasiment brancher n'importe quelle imprimante. Le nombre de drivers disponibles avec le workbench est assez conséquent et regroupe un grand nombre de modèles. Bref, vous ne devriez pas avoir de problème. Dans le futur, Commodore devrait proposer des cartes accélératrices et des cartes DSP ainsi que des extensions mémoire.

Côté software professionnel, la plupart des softs des traitements de texte et autres tableurs fonctionnent comme Kindwords 2.0 et 3.0, Maxiplan plus ou des softs graphiques comme Aegis Draw 2000 et les Dpaint. De plus les éditeurs annoncent de nouvelles versions reconnaissant les nouveaux modes graphiques comme Dpaint 4 AGA de chez Electronic Arts, True Paint de chez BSC, Prowrite 3.3, Professional Page 4.0, Scala Multimédia 2.02 ou encore Brilliance de chez Digital Creations. Bref, même le côté utilitaire semble suivre ce qui laisse augurer d'un avenir assez radieux pour cette machine.



Fiche technique de l'Amiga 1200

Microprocesseur :

68EC020 de chez Motorola cadencé à 14.32 MHz. 68881 ou 68882 en option, à monter en surface.

Coprocesseurs :

Alice, Paula et Lisa compatibles avec les anciens.

Graphisme :

320*200 640*200 640*480 800*600 1280*400
320*400 640*400 640*960 1280*200 et ceci en 256 couleurs parmi 16.8 millions en plus de tous les anciens modes. Il existe un mode HAM8 qui permet 256000 couleurs parmi 16.8 millions.

Son :

4 voix échantillonnées en 8 bits avec sortie stéréo (2 gauche et 2 droite)

Mémoire :

2 Mo de Ram 32 bits d'origine extensible jusqu'à 10 Mo

Mémoire de masse :

lecteur de disquettes 3.5 pouces double densité 880 Ko

Disque dur IDE à partir de 40 Mo (en option)

Connecteurs :

PCMCIA 2.0 - Port série - port parallèle - 2 ports souris/joystick - 2 prises RCA pour l'audio - Port vidéo RGB - Port vidéo composite PAL NTSC et RF modulé - Port pour drive externe - Port IDE en interne - Port local bus 150 broches

Clavier :

96 touches avec pavé numérique et 10 touches de fonction.

Système d'exploitation :

Kickstart 3.0 et Workbench 3.0

Packaging :

Machine livrée avec deux manuels, une souris, deux câbles vidéo, une alimentation. Prix : 3290F

Configuration minimum conseillée :

A1200 + disque dur 40 Mo + moniteur VGA. L'ensemble pour environ 7000F

TEST DE COMPATIBILITÉ

Suite aux nombreuses interrogations de la part de nombreux lecteurs, nous vous proposons ci-dessous une liste non exhaustive de jeux que Commodore nous a fournis et d'autres que nous avons testés.

Les jeux suivants se lancent directement sans problème :

AIRBUS 320	THALION
LETHAL WEAPON 3	OCEAN
ASSASSIN	TEAM 17
BAT 2	UBI-SOFT
BC KID	HUDSON
SHADOW OF THE BEAST 3	PSYGNOSIS
BILL TOMATO'S GAME	PSYGNOSIS
BILLARD AMERICAIN	VIRGIN GAMES
JIMMY WHITE'S SNOOKER	VIRGIN GAMES
CIVILIZATION	MICROPROSE
COOL WORLD	OCEAN
DUNGEON MASTER/CHAOS	PSYGNOSIS
DYNABLASTER	HUDSON
EPIC	OCEAN
EYE OF THE BEHOLDER 2	SSI
FIRE & ICE	GRAFTGOLD
FLASHBACK	DELPHINE SOFTWARE
F15 STRIKE EAGLE 2	MICROPROSE
GOBLINS 2	COCKTEL VISION I
INDIANA JONES 4 (ACTION)	LUCAS ARTS
INDIANA JONES 4 (ADV)	LUCAS ARTS
MOTORHEAD	VIRGIN GAMES
NICKY BOOM	MICROIDS
NO SECOND PRIZE	THALION
ORK	PSYGNOSIS
PERFECT GENERAL	QQP
PROJECT X	TEAM 17
PUSH OVER	OCEAN
ROAD RUSH	ELECTRONIC ARTS
SABRE TEAM	KRISALIS
SILLY PUTTY	SYSTEM 3
SPACE SHUTTLE	VIRGIN GAMES
SUPER TETRIS	MICROPROSE
ZOOL	GREMLIN
TV SPORTS BASKETBALL	CINEMAWARE
WINGS	CINEMAWARE
LORDS OF THE RISING SUN	CINEMAWARE
IT CAME FROM THE DESERT	CINEMAWARE
RESOLUTION 101	MILLENNIUM
TEST DRIVE 2	ACCOLADE
TURRICAN	RAINBOW ARTS
SIM CITY	MAXIS
OPERATION THUNDERBOLT	OCEAN
STARFLIGHT	ELECTRONIC ARTS

THE KILLING GAME SHOW	PSYGNOSIS
POLICE QUEST 2	SIERRA
MANIAC MANSION	LUCAS ARTS
LARRY 3	SIERRA
CODENAME ICEMAN	SIERRA
KING QUEST 4	SIERRA
COLONEL'S BEQUEST	SIERRA
CONQUEST OF CAMELOT	SIERRA
HERO'S QUEST	SIERRA
PIRATES	MICROPROSE
REALMS	VIRGIN GAMES
GREAT COURTS 2	BLUE BYTE
GRAND PRIX 500 2	MICROIDS
MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS
MIG29 FULCRUM	DOMARK
BATTLE OF BRITAIN	LUCAS ARTS
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	MICROSTYLE
EXPLORA 2	INFOMEDIA
CHESS PLAYER 2175	SOFTWARE TOOLWORKS
SPIRIT OF EXCALIBUR	VIRGIN GAMES
FINAL FIGHT	US GOLD
ROME AD92	MILLENNIUM
CURSE OF ENCHANTIA	CORE DESIGN
WWF2	OCEAN
WEEN	COCKTEL VISION
TROLLS	FLAIR
DARKSEED	CYBERDREAMS
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	GREMLIN
LIONHEART	THALION
SENSIBLE SOCCER	RENEGADE
SENSIBLE SOCCER 92/93	RENEGADE
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	GRANDSLAM
CYTRON	PSYGNOSIS
WING COMMANDER	MINDSCAPE/ORIGIN
PREMIER MANAGER	GREMLIN

Les jeux suivants fonctionnent une fois le "Disable CPU Cache" sélectionné :

DOODLE BUG	CORE DESIGN
LURE OF THE TEMPESS	VIRGIN GAMES
MEGALOMANIA	IMAGE WORKS
GOLD OF THE AZTECS	US GOLD
PARADROID 90	HEWSON
RAINBOW ISLANDS	OCEAN
PIT FIGHTER	DOMARK
BEST OF THE BEST	FUTURA

Les jeux suivants fonctionnent une fois le "Chip Type Original" sélectionné :

DUNE	CRYO/VIRGIN GAMES
JOE & MAC	ELITE
LEMMINGS	PSYGNOSIS
FI GRAND PRIX	MICROPROSE
MONKEY ISLAND 2	LUCAS ARTS

Les jeux suivants fonctionnent une fois les deux options précédemment citées sélectionnées :

FLIMBO'S QUEST	SYSTEM 3
INTERPHASE	IMAGE WORKS
KICK OFF 2	ANCO
INDIANA JONES 3 (ADV)	LUCAS ARTS
MEGA TWINS	US GOLD

Pour les fainéants qui n'ont toujours pas lu le manuel de la machine, je vous rappelle que pour ces options, il faut soit resetter la machine soit l'éteindre et la rallumer. Immédiatement après, il faut resté appuyé sur les deux boutons de la souris. Pour plus de renseignements, consultez l'appendice C du manuel du Workbench.

Les jeux suivants ne fonctionnent pas sur l'A1200 quelque soit l'option sélectionnée :

BONANZA BROS	US GOLD
ELVIRA THE ARCADE GAME	MICROVALUE
FIREFORCE	ICE
FIRST SAMURAI	VIVID IMAGE
JAGUAR XJ220	CORE DESIGN
LOTUS 3	GREMLIN
HUMANS	MIRAGE
LEGEND OF KYRANDIA	VIRGIN GAMES
VROOM	LANKHOR
COMBO RACER	GREMLIN
UNREAL	UBI-SOFT
THE THREE STOOGES	CINEMAWARE
FALCON F16	SPECTRUM HOLOBYTE
DEFENDER OF THE CROWN	CINEMAWARE
KING OF CHICAGO	CINEMAWARE
LOOM	LUCAS ARTS
MIDNIGHT RESISTANCE	OCEAN
MENACE	PSYCLAPSE
GHOSTBUSTERS 2	ACTIVISION
LES VOYAGEURS DU TEMPS	DELPHINE SOFTWARE
TWINWORLD	UBI-SOFT
SWITCHBLADE	GREMLIN
TUSKER	SYSTEM 3
SHOCKWAVE	DIGITAL MAGIC SOFTWARE

HAMMERFIST	SYSTEM 3
TV SPORTS FOOTBALL	CINEMAWARE
F29 RETALIATOR	OCEAN
CORPORATION	CORE DESIGN
NINJA WARRIORS	VIRGIN
SHADOW OF THE BEAST 2	PSYGNOSIS
VENUS	GREMLIN
GREAT COURTS	BLUE BYTE
INFESTATION	PSYGNOSIS
POPULOUS	ELECTRONIC ARTS
WONDERLAND	VIRGIN GAMES
SPEEDBALL 2	RENEGADE
MAUPITI ISLAND	LANKHOR
OPERATION STEALTH	DELPHINE SOFTWARE
LES PORTES DU TEMPS	LEGEND SOFTWARE
ROBOCOD	MILLENNIUM
HUNTER	ACTIVISION
WWF	OCEAN

Psygnosis nous a communiqué leur liste de jeux sans plus de précision. A vous de jongler avec l'utilitaire du 1200. Les jeux suivants fonctionnent :

AGONY
AIR SUPPORT
AMNIOS
AQUAVENTURA
ATOMINO
AWESOME
BARBARIAN 2
CARL LEWIS CHALLENGE
LEANDER
LEMMINGS DOUBLE PACK (COMPILATION)
OH! NO MORE LEMMINGS
OBITUS
RED ZONE
LEMMINGS 2
PRIME MOVER
WALKER
CREEPERS
SUPER HERO

Les suivants ne fonctionnent pas :

ARMOURGEDDON
CARTHAGE
CHRONOQUEST 2

Comme vous pouvez le constater, les problèmes de compatibilité sont supportables. Pour ceux qui aiment les chiffres, statistiquement la compatibilité directe ou avec les options activées nous donnent un pourcentage tournant aux alentours de 60-70%. Les déchets tournent aux alentours de 30-40%. Bref, tous les chiffres sont à prendre avec des pincettes puisqu'avec les jeux récents, la compatibilité est plus proche des 90-100%.

DELUXE PAINT : UNE DYNASTIE INCONTOURNABLE

Dpaint, un nom que n'importe quel possesseur d'Amiga, de PC et même de ST doit connaître. Dpaint, synonyme de logiciel de dessin d'une qualité et d'une convivialité irréprochables pour un prix très grand public. L'éditeur de ce bijou n'est outre qu'Electronic Arts qui comme vous pouvez le constater n'est pas seulement un gros éditeur de jeux.

Historique

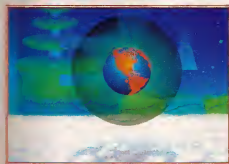
À l'origine de la série des Deluxe Paint, il y a son auteur, Dan Silva. En entrant chez Electronic Arts en 1983, Dan Silva travaillait sur Prism, un soft de dessin qui devait servir en interne pour le développement des jeux EA. Mais, Prism fut un logiciel tellement abouti qu'Electronic Arts décida de le commercialiser en 1985 sous le nom de Deluxe Paint, succès immédiat et incontesté même encore aujourd'hui, 7 ans après sa création avec les versions successives. En effet, comme souvent dans ce type de programme, il sortit quelques temps plus tard Dpaint 2 qui corrigeait les défauts du premier en y ajoutant de nouvelles fonctions. Mais, la

grande innovation vint avec la version 3 qui proposait non seulement une section "graphisme statique" complet et une section "animation". Pour peu que l'utilisateur ait un peu de talent, de persévérance et un matériel adéquat, il pouvait créer ses propres dessins animés. Le pied!!! Parallèlement à cette évolution sur Amiga, EA s'était lancé sur les versions PC avec Dpaint 2 et Dpaint 2 Enhanced. Ce fut un succès à cause de la pauvreté de la logithèque du PC dans ce

domaine. On découvrit aussi une version ST qui connut un succès mitigé probablement à cause de son arrivée tardive sur le marché après les Degas et autre Spectrum 512. Avec l'arrivée de Dpaint 4, créé suivant les codes originaux de Dan Silva par de nouveaux programmeurs, on atteint là le top avec l'accès à quasiment aux capacités extrêmes de l'Amiga dans le domaine graphique. Bref, avant Dpaint, il n'y avait rien, vraiment rien. Dan Silva a



Cette démo vous permet de visualiser en même temps toutes les fonctions de DPaint 4 AGA, avec en même temps des animations, des rotations, des changements de palettes...



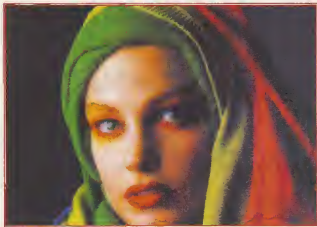
Visez-moi un peu ces superbes dégradés de couleurs ! Pour un peu on se croirait en présence d'une image forte sur PC dans le mode SVGA en 256 couleurs !



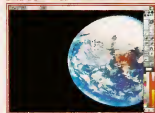
quasiment inventé l'interface par excellence pour ce type de programmes. Tous les autres l'ont ensuite copié. Pourriez-vous me nommer un soft avec une interface aussi conviviale? Non? Moi non plus.

Dpaint 4 AGA : La confirmation d'une valeur sûre

Avec l'apparition des nouveaux Amiga 1200 et 4000 et de leurs nouvelles puces graphiques d'une puissance impressionnante pour des machines de ce type, Electronic Arts, toujours à la pointe du monde Amiga, se devait de proposer une version de Dpaint utilisant pleinement les capacités de celles-ci. En fait, Dpaint 4 AGA n'est



Comme vous pouvez le voir, vous réussirez, avec un peu de talent, à créer des images vraiment superbes. Regardez-moi ces yeux, ce sourire, ce nez, cette bouche, ces...

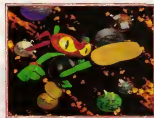


L'interface pour accéder aux divers outils est des plus classiques, avec divers icônes à droite de l'écran et des menus déroulant sur le haut.

autre qu'une version de Dpaint 4 remaniée à la sauce Workbench 3.0 et utilisant les nouvelles capacités graphiques. Malgré un changement dans l'esthétique, tous ceux qui ont connu les précédentes versions ne seront point dépayés. On retrouve l'habituel écran avec la barre des menus et la

colonne des options sur la droite. Toute l'interface n'a pas bougé d'un pouce ce qui est compréhensible puisqu'elle était déjà quasiment parfaite chez ses prédécesseurs. La puissance des nouveaux Amiga permet une utilisation beaucoup plus aisée et autrement plus rapide. Il faut voir le 1200 "speeder" lorsqu'on lui demande de tordre ou tourner une brosse. Les possesseurs de la version 4 normale retrouveront un gestionnaire de palette très semblable pour pas dire identique. On peut ainsi mélanger les couleurs comme le ferait un peintre. Bref, vous avez accès à toutes les fonctions disponibles sur la version 4. Quelques fonctions ont été améliorées comme par exemple la transparence. Les nouveautés proviennent de la possibilité d'ajuster la taille de la brosse à la pression, au cas où vous posséderiez une tablette graphique Drawing Pad et Drawing Board 2. On peut désormais lire des fichiers IFF-24 bits provenant par exemple du DCTV ou encore les fichiers au format PBM (Packed BitMap) des PC. Dpaint 4 AGA permet l'utilisation du couper-coller de brosses avec le Clipboard du système Amiga. La possibilité de pouvoir "dessiner à

travers" est intéressante. En fait, il s'agit d'un mixage entre deux fonctions que sont la transparence et la table lumineuse. Il serait long et laborieux de vous expliquer à quoi cela peut servir mais en gros, celle-ci vous permet de faire apparaître une partie de l'image de



réserve sur l'image principale. Le morphing déjà présent sur le 4 a été amélioré puisque vous pouvez en faire en plein écran. Voilà les fonctionnalités les plus importantes. Il y a bien sûr toute une panoplie de fonctions grandement améliorées que vous découvrirez au fur à mesure. En définitive, Dpaint 4 AGA est la version 1200 de Dpaint 4 et grâce à la montée en puissance des machines devient encore plus maniable. Bref, c'est le top. Que demander de plus?

DUNE

Tout le monde connaît le fabuleux dune de franck herbert. Gracou se doit d'avoir jouer à Dune de chez Cryo qui à obtenu un 4 d'or. Que cela soit sur Amiga ou sur PC, le jeu était vraiment génial. Quelques personnes avaient joué au jeu de plateau en anglais. Attention ! Descartes sort la version Française du jeu de plateau avec toutes les extensions, et tout ça dans la même boîte. Premier choc, la boîte. Un superbe dessin qui vous saute aux yeux et qui donne envie d'ouvrir. Deuxième choc, la qualité du jeu. Des pions très bien fait, une



Carre assez petite pour être agréable (pas besoin d'une table de trois mètres), des rangements bien conçus. Quand au jeu, il est simplement génial. Vous jouez une des six puissances présentes sur une dune, à savoir: Les Atreïdes, les Harkonnens, l'empereur Padishah Shaddam IV, la guilde, les freemans, le Bene Gesserit. Votre but, vous emparer de trois citadelles. Chaque puissance à des pouvoirs spéciaux qui peuvent affecter les cartes, le transport de troupes, les combats, le déplacement... N'oublions pas que sur dune, celui qui domine le marché de l'épice, possède le pouvoir. Le ramassage de l'épice vous fournira donc de l'argent pour agir, il ne faut donc pas le négliger. Autre chose amusante, une tempête se déplace sur dune et seul les freemans sont protégés. Le déplacement de la tempête risque de provoquer des crises d'intérêt entre joueurs. Au total, Dune est un jeu qui nécessite de la diplomatie, de la stratégie, une gestion intelligente de vos forces et un soupçon de bluff. Les règles optionnels, qui correspondent aux extensions dans la version Anglaise, sont intéressantes mais pas toujours bénéfiques au jeu, il vous faudra donc choisir lesquelles jouer et si besoin les modifier. Dune, un jeu de plateau auquel vous vous devez de jouer!

INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

36 70 21 01

**TOUT CE QUE
TU DOIS SAVOIR !**

**POUR ASSURER
AVEC LES FILLES !**

**POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX,
VOICI UN PLAN D'ENFER !**

36 68 21 01



**TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ
PEUT-ÊTRE À TOI,
ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !**

**Retrouve Keanu Reeves
et Patrick Swayze au**

36 68 80 20



"POINT BREAK"
et d'autres K7
des Body board
des leçons de surf...

plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

**SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...
AFFRONTÉ LE :**

36 68 21 88

Gagne 1 console
SEGA Megadrive ou
NINTENDO 16 bits !

**OSE APPELER
ET CA VA ETRE TA FETE !**

Pour les appels 36 68 le montant ne sera que de 2,19 Frs par minute.
Pour les appels 30 70 le montant ne sera que de 8,70 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute.
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venetier, huissier de justice,
à Nyon-sur-Seine.

CONCOURS LOISIRS AMUSEMENT/GENERATION 4

Questions :



A — De quelle marque est le flipper EIGHT BALL DELUXE ?

1. Bally 2. Gottlieb
3. Williams 4. Data East
5. Zaccharia

B — Combien de pages faisait le test de Pinball Fantaisies sur Amiga ?

1. Une page 2. Deux pages
3. Trois pages 4. 1m20
5. aucune puisqu'il y en a pas eu

C — Quel était le tout premier jeu vidéo ?

1. Space Invaders
2. Pac Man 3. Pong
4. Defender 5. Asteroids

D — Combien d'étages composent le flipper Haunted House ?

1. six 2. un
3. trois 4. deux
5. aucune idée

Question subsidiaire :

A combien claqué-t-on une partie dans le flipper HOOK ?

1. 5000000 2. 6500000
3. Ça dépend 4. Jamais
5. 20000000

Ce mois-ci, nous vous proposons un concours pour gagner un flipper Robo War ! Tout le monde peut participer, mais le concours sera clos le 25 mars, le cachet de la poste faisant foi.

Envoyez vos réponses sur cartes postales uniquement à : Concours Loisirs Amusement/Génération4 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.



Société LOISIRS AMUSEMENT 2 Avenue de Verdun - 95250 Beauchamp

Téléphone : (16) 1 39 32 13 95 - Fax : (16) 1 30 40 81 48

Nous vous proposons : Flipper neufs et d'occasion en excellent état, Cartes Jamma neuves d'occasion, Arcade machine, Billards, Juke Box (Wurlitzer, Rock'Ola), Baby foot

Flippers : Black - Pyramid : 3500F - Vector : 2000F - Centaur : 6000F - Rack'em up : 4000F
Royal Flush : 3500F - Mr & Mrs Pacman : 3000F

Nous pouvons vous procurer tout titre sur commande. Livraison sur toute la France. Délais livraison et prix sont en fonction de la rareté du titre.



Un jeu de rôles fantastique inspiré de la série à succès Riftwar De Raymond E. Feist



Chaque de vos décisions en jeu aura et forgera la destinée de votre héros.



Une large éventail d'intrigues secondaires, de sous-aventures et de combats épiques.



Une action fluide et précise qui optimise les capacités de votre jeu.



Les graphismes sont purs, grâce à l'utilisation d'une technique de rendu.

Des mystères déconcertants vous attendent

Après *Acies of the Pacific* qui a connu un immense succès, *Dynamos* vous présente maintenant "Le Betrayal of Krondor".

Découvrez le monde de Midknight en endossant des rôles toujours différents. Déjouez les fils de mystérieuses intrigues et partirez à plusieurs mini-aventures en découvrant le plus complet de tous les jeux de rôles fantastiques.

Grâce à l'utilisation de la technologie de *Dynamos*, l'immersion de *Betrayal at Krondor* est fluide et réaliste, et les affrontements visuels.

Vous pourrez exprimer de multiples viles, ce qui introduira une grande diversité dans le déroulement de l'histoire et dans sa conclusion. Vos personnages luttent contre de terribles d'une autre âge à coup de mauvais sorts et d'armes diverses.

Excellence in
Adventure Gaming.



SIERRA

Pour plus d'information, appelez:
(0044) 734-303171

Les cadeaux

Chaque mois, nous vous offrons des cadeaux. Pour les gagner un seul truc, choisir ses cadeaux par ordre de préférence, attendre le tirage ou soit pour savoir si vous avez gagné. Nous vous demanderons une participation aux frais de port. Consultez serveur 3614 G4 pour connaître la liste des gagnants et les frais de port pour recevoir les cadeaux. La participation aux frais de port se fera sous forme de timbres. Bonne chance.

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre serveur 3614 G4 à partir du 26 de chaque mois.

Référence 1 :

Référence 2 :

Référence 3 :

Votre Numéro de carte

Votre Nom

A retourner au CLUB GEN4, PRESSINGAGE,
19 rue Highgate Moreau, 75016 PARIS.

Vous avez jusqu'au 18 mars 1993 pour nous faire parvenir vos bulletins. Nos délais d'exécution sont de trente jours maximum. G4 53.

Offert par IDEAL



SUPER SOAKER 20

Le Viva, l'authentique ! Le plus festif des canons à eau ! Il tire à plus de 2 mètres, 400 ml, les mics, pique-voix et gars aux fondations ! Le fonctionnement est simple : remplit le réservoir avec 20 litres d'eau et verse le poulpe de pression. Adieu la pompe pour aller de la pression dans le moulin. Plus le poulpe, plus il y a de la pression et plus ton poulpe tire fort. Appareil sur le plateau pour envoyer un jet d'eau sur passant et incroyablement précis.

ref C007

15 ex. - Frais de port : 11 francs - Et : 16 francs

Offert par OCEAN



L'ARME FATALE

Le jeu d'acteur de Mel Gibson et Danny Glover dans ce film d'action est remarquable. C'est un mélange parfait de film d'action et de film d'humour. Plusieurs récompenses ont été décernées à ce film. Plusieurs récompenses ont été décernées à ce film. Plusieurs récompenses ont été décernées à ce film.

30 ex. - Frais de port : 10 francs - Et : 11 francs
ref. A040 - ref. B040

Offert par L'appel de Cthulhu

Voici enfin le premier supplément français de l'appel de Cthulhu ! Dans cette boîte, un ensemble complet d'informations utiles sur le Paris et la France des années 30, des règles optionnelles permettant de créer et d'enrichir des



Créatures Cernées du Rêve

Offerts par LES TOMMYKNOCKERS de Stephen King

Les Tommyknockers ont écrit des capots frappeurs. Tous les enfants américains ont entendu parler dans les "horreur". Ce sont des personnages incroyables développés dans un roman traitant de la véritable identité des Tommyknockers et des révoltes qui dans les dernières pages...

Pattes atroces, dents acérées, les Tommyknockers ont écrit des capots frappeurs. Tous les enfants américains ont entendu parler dans les "horreur". Ce sont des personnages incroyables développés dans un roman traitant de la véritable identité des Tommyknockers et des révoltes qui dans les dernières pages...



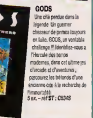
Offert par DIGENERATION

DIGENERATION

Nous sommes maintenant fiers d'annoncer la sortie de la série "Digeneration". Nous sommes maintenant fiers d'annoncer la sortie de la série "Digeneration". Nous sommes maintenant fiers d'annoncer la sortie de la série "Digeneration".

15 ex. - ref. B7 - C0305

- ref. A040 - ref. B040



MOONSTONE

Les créatures du village ont annoncé que les gens étaient conscients une période qui avait lieu seulement une fois tous les 1000 ans. C'est la saison des primes de l'été ! Dans l'après-midi de la lune, a été annoncé une révélation des activités de ces primes pour s'inscrire à la nuit de la lune. C'est pendant des périodes de ce genre que les deux fois au plus grand gain de la lune un grand cadeau : la lune accordée à la lune pour la lune.



Offert par 3615 FOX



DÉSIGNÉ POUR MOURIR : John Hatcher est un flic incorruptible qui va jusqu'au bout. Ayant décidé de rendre visite à sa famille dans une petite ville des USA, il ne se pose pas à se heurter aux dealers locaux, mais par Screwface, assés imprévisible et adaptable.

du culte vaudou. Quand Screwface prend à la famille de Hatcher, celui-ci décide de traquer le trafiquant jusqu'aux Caraïbes...

LA LOI DES ARTS MARTIAUX :

Sean Thompson et sa co-équipière Billie Blake forment un tandem de choc, réputé au sein des forces de police de Los Angeles pour son efficacité à punir les arts martiaux. Mais Sean a un gros problème : son jeune frère Michael qui travaille pour l'empereur du crime (D.Rhodes), lui aussi maître karatéka. Quand Michael est tué, Sean voit rouge...

- Les cadeaux -

LE CADEAU DU MOIS

Offert par **Sony Music VIDEO**

LES ENVAHISSEURS

Des étranges vers d'une autre planète. Leur mission : La Terre. Leur but : en faire leur univers. David Vincent, lui, les a vus. Cela a commencé par une nuit sombre, le long d'une route de campagne, tandis qu'il cherchait un raccourci que jamais il ne trouva. Cela a commencé par une auberge abandonnée et par un homme qui le manque de mortel avait rendu trop les pour contribuer sa suite. Cela a commencé par l'affaiblissement d'un animal, spirituel venu d'une autre planète. Finalement, David Vincent sait que les envahisseurs sont là et qu'il ne peut pas s'en passer. Il sait qu'il lui faut convaincre un monde hostile, que le cauchemar a déjà commencé... 2 épisodes en 4 vidéos

ref. 2342 - 18 coffrets - Frais de port : 20 francs - Et : 40 francs



LES ENVAHISSEURS



Eh, les mecs, vous avez vu : Les Envahisseurs sont là !



Offert par



60 ex
réf. Amiga : C545A
réf. PC : C545P
réf. ST : C545S

Frais de port : 10 francs
Et : 20 francs



PREHISTORIK

DANS LES TEMPS ANCIENS, SEULE LA FAIM POUVAIT FAIRE BOUGER L'HOMME "PREHISTORIK" A LA POURSUITE DE BARBAC

Les navigateurs à faim et doit nourrir sa famille. Armé d'une Massue Anticru, anéantit de la bête de base-ball, et avec lui à la chasse au singe Agogo et débarrasse Wagow l'ours fou.

Revenez-vous à la poursuite du Maxidocus hystérique et déchainez-vous sur Garogrote, l'ancêtre de l'argantula, un monstre d'une intelligence... primitive. Partez à la découverte de contrées inexplorées de l'Antarctique et de la jungle luxuriante en passant par de sinistres grottes peuplées d'araignées poilies. Vous devez frapper tranquille : c'est pour le bien de la tribu !

Certifié par l'Association Officielle de la Sauvegarde des Joysticks en Paux de Bête, ce jeu de tableaux sur 150 écrans de jeu sur 7 niveaux n'est pas prêt de reléguer votre micro à l'état de fossile...

Offert par



DYNA BLASTER

Après son succès, Dyna Blaster entre dans la légende de la micro et vient de sortir sur ST. Posez vos bombes et ramassez les nombreuses options pour lutter contre les terribles monstres et vos adversaires... Et on peut même jouer à plusieurs !! Attention cependant : ce jeu nécessite un Mega de mémoire.



20 ex sur ST - C2305 - Frais de port : 10 francs - Et : 20 francs

Offert par

P.P.S.

MIGHT & MAGIC IV

Pour commencer, enfin, le sort du très attendu 4th volet de la série Might and Magic, 20 exemplaires de Might and Magic IV - Nuevas de Xeen, vous sont offerts par PPS et Generation 4. Le monde de Xeen est tombé entre les mains d'un tyran machiavélique. Parvovoz-vous, aventuriers, à vous débarrasser de lui ? Ce 4th épisode de la saga des Might and Magic, intégralement français (manuel, textes à l'écran et voix digitales) est plein d'effets spéciaux, de quêtes et d'énigmes à résoudre. EN BREVE : • Jeu 100% en français (Manuel et écran) • Version PC VGA/MCGA 256 couleurs • Des animations très fluides en mode plein écran • 583 Kc de Ram nécessaires • Disques 3112, 1,11 Mo.



20 ex sur PC - C2305 - Frais de port : 10 francs - Et : 20 francs

des produits, des infos

CLUB

Le Produit du Mois

PSYGNOSIS

et le

CLUB



Offre promotionnelle exclusivement réservée aux membres du Club Génération 4.

BILL'S TOMATO GAME

(jeu de réflexion / arcade - disponible sur Amiga)

C'est encore Noël grâce à Psychonosis et au Club Génération 4 ! La rédaction de votre magazine préféré s'est éclatée comme une folle avec ce petit frère de "Lemmings" : Bill's Tomato Game. Ce jeu raconte les aventures de Terry et Tracy, deux tomates très amoureuses l'un de l'autre. Pour de plus amples détails sur ce jeu très prenant, reportez-vous à votre Génération 4 n°51 (janvier 93) ; le test se situe page 48 et Bill's Tomato Game a obtenu 87% d'avis d'or !

Prix public : 299,00 FF
Prix spécial Club : 199,00 FF
(soit + de 33% de réduction !!!)
Prix de port : 10 Francs

ATTENTION : CETTE OFFRE EST STRICTEMENT RESERVEE AUX MEMBRES DU CLUB GENERATION 4.

Merci de bien vouloir différencier vos règlements : chaque séparé si vous commandez des produits

BON DE COMMANDE-BILL'S TOMATO GAME

à renvoyer à PRESSIMAGE Club Génération 4 - 19, rue Hégésippe-Moreau, 75018 Paris

N° Carte club : _____ Nom : _____ Prénom : _____
(Si n'est pas votre adresse, ci-joint votre bulletin d'adhésion ci-joint règlement) Adresse complète : _____

Je fais partie du Club Génération 4 et je commande Bill's Tomato Game sur Amiga (uniquement).
Je joins un chèque de 215,00 FF à l'ordre de Pressimage
N.B. : Nos Délais d'envoi sont d'une semaine maximum

Devenez membre du Club

L'AVANTAGE D'ETRE MEMBRE

- ✓ Le pin's Génération 4 : Là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit !
- ✓ Les cadeaux surprises du Club, des démos : Tous les mois des supers cadeaux du Club.
- ✓ Des prix réduits sur tous les produits du club.
- ✓ Jusqu'à 199 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !
- ✓ Des réductions sur les produits dans tous les magasins agréés Club Gen4.

COMMENT DEVENIR MEMBRE DU CLUB GEN4 ?

Très simple, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion accompagné d'un chèque de 150 francs. En échange, le club vous enverra votre carte de membre et votre pin's.



BULLETIN D'ADHESION

A RETOURNER AU CLUB GENERATION 4, PRESSIMAGE, 19, RUE HEGESIPPE-MOREAU, 75018 PARIS

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Pays : _____

J'ai un minitel ☐ oui ☐ non J'ai un ☐ Amiga, ☐ ST, ☐ PC 3 1/2

☐ Adhésion simple 150F (170F pour l'étranger)

☐ Adhésion + Abonnement 400F pour 11 numéros (582F pour l'étranger)

Je paie par ☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de PRESSIMAGE

Signature (des parents pour les mineurs)

COURRIER DU CLUB

Merci d'envoyer vos lettres et photos à :
Véro, Courrier Club Gen4
19 rue Hégésippe Moreau - 75018 PARIS
Les meilleures seront publiées

Bravo Véro !



Oui bravo tout d'abord pour la création d'une rubrique Courrier du Club, je trouve cela très sympa. Grâce à cette initiative, nous allons enfin pouvoir dialoguer avec Gen4 de façon privilégiée obtenant d'autres membres du Club. Bravo également pour ton entrée à la

tribune du Club, enfin une file dans Gen4 ! Espérons que tu y apportes un grain de fantasia et que tu fasses aussi chasser à ces grosses "lètes" qui se glissent malignement partout. C'était la seule critique que j'avais à faire quant au magazine, en plus la vérité est que je remarque qu'il en a de moins en moins. Au fait, pourquoi ne voit-on pas ta photo ou ta caricature comme celle des journalistes page 29 du n°52 ? On aimerait nous aussi savoir à quoi tu ressembles. D'autre part, vas-tu continuer à offrir des pin's ou tee-shirts comme dans le n°51 par exemple, ou cela s'est arrêté au n°1850, et pour les autres membres. Les poutres n'auront-ils rien ? Car j'en fais partie ... J'ai constaté quelques problèmes sur le 3614 G4 : la rubrique cadeau n'est pas à jour (on ne sait pas quels sont les frais de port pour les cadeaux du n°51) et comment cela se passe-t-il pour la disquette démo gagnée, y-a-t-il aussi des frais de port ?

Ce serait peut-être une solution de publier tout ça dans un prochain exemplaire de Gen4, ça arrangerait aussi, je pense, les gens qui n'ont pas de minitel. Après tout les pages du Club nous sont réservées, alors profitons-en ! Salut à Véro et à toute l'équipe
Rose-Marie et Laurent



La lettre de Rose-Marie est tellement longue qu'elle tient toute la place dans le Courrier du Club ! En ce qui concerne le fait d'offrir des pin's ou des tee-shirts, cela dépend des stocks des éditeurs partenaires qui n'en ont pas toujours (tout comme les démos, d'ailleurs). Ta question sur les frais de port des démos entraîne une réponse bien simple : pas de frais de port ! D'autre part la liste des gagnants sera maintenant publiée dans les pages Club et ce, à compter du n°54 (parution du 27 Mars prochain). Quant à ta caricature, on verra ça avec la nouvelle formule de Gen4 ...

Véro

ABONNEZ-VOUS !

Inutile de sortir de St-Cyr
pour découvrir que l'abonnement
à Gen4 cru "Nouvelle Formule"
c'est désormais :

**11 N°/299 FF
1N° Gratuit**

- MA DISQUETTE DANS MA BOITE AUX LETTRES
LIVRÉE LE MEME JOUR QUE MON MAGAZINE
DES ÉCONOMIES DE TEMPS ET D'ARGENT**
(pas besoin de renvoyer le coupon
réponse/disquette, ni d'acheter
un timbre pour l'affranchir)
- UNE DISQUETTE ENTIEREMENT DÉDIÉE À MON
ORDINATEUR AVEC ENCORE PLUS DE DÉMOS**
- LE BONHEUR DE NE PAS ME REVEILLER
LA NUIT EN ME DISANT "AI-JE BIEN
RENOYÉ MON COUPON/DISQUETTE"**
(pour se rendormir après Bonjour...)
- LA CERTITUDE DE NE PLUS AVOIR
LES SEMELLES QUI COLLENT AUX BASKETS...**
- LE NOUVEAU PIN'S
OFFERT GRATUITEMENT**



**GARANTIE
SANS
AUGMENTATION**



☐ Je m'abonne à la formule classique 11 numéros à 299 F
(étranger 380 F) et je reçois en cadeau le nouveau PIN'S de Gen 4.

Je possède un ordinateur (très important)

☐ 01 Amiga ☐ 02 Atari ☐ 03 PC 3" 1/2

☐ 04 Je possède pas d'ordinateur

Pas de panique, vous retrouverez le mois prochain les formules "Compills". Il
fallait bien qu'on vous explique la nouvelle formule... M'enfin !!!

SPECIAL CLUB : Je suis adhérent au Club Gen 4, donc je ne paye que
250 francs au lieu de 299 francs, mon numéro de carte club est :
_____ (offre réservée à la métropole).

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

Signature (des parents pour les mineurs)

Date : _____

Je paye par : Chèque Bancaire, par Virement Postal pour l'étranger
(Virement Postal ou Bancaire : Numéro de compte 0147899R020)



Olivier Canou : Ce mois-ci, Olivier est retombé en enfance ! Suite à une journée passée dans le Parc d'Eurodisney, il ne cesse de fredonner des chansons entendues dans le parc. Il a malheureusement très mal supporté l'attraction Star Tour, son doux visage rondouillard passant pour cette occasion par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. A peine remis, Olivier nous a emprunté *Underworld 2*, *Xenobots*, *Lemmings 2* pour les emmener chez lui et y jouer toute la journée.



Michel Houng : Notre "rocker" halluciné n'en démord décidément pas. Les jeux d'action constituent ses principaux plaisirs ludiques et ce mois-ci, il s'en est donné à cœur joie avec toujours *Grand Prix* sur PC, mais aussi *Chaos Engine* et *Lionheart* sur Amiga.



Didier Latil : Didier a lui découvert dans le parc d'Eurodisney des tonnes de casquettes (Mickey, Donald, Pluto...) qui lui vont à ravir ! Outre les quelques kilos de plus qu'il a gagnés depuis le mois dernier, il lui arrive aussi de se réveiller en pleine nuit, au pied de son lit, ayant sans aucun doute fait un cauchemar sur un des trois jeux auxquels il s'adonne le plus depuis quelques semaines : *Underworld 2*, *Dune 2* et *Lemmings 2*. Que le 2 soit avec lui !



Stéphane Lavoisard : Même si les motards ne sont pas spécialement fiers d'avoir fait l'acquisition d'un nouvel adepte, Stéphane lui continue son bonhomme de chemin, ralenti cependant par les nombreuses canettes de bières logées sous sa selle. Il est sûr de ne jamais tomber en panne ! Malgré les 4 d'Or, il a tout de même trouvé le temps de s'amuser avec *The Incredible Machine*, *Lemmings 2* et *Shadow Of The Comet*.



Yann Renouard : Notre grand Breton a passé un cap difficile, avec une série d'épreuves pour ses études. Cela ne l'a pas empêché de venir très souvent dans nos locaux pour s'amuser avec *Space Crusade*, qu'il espère bien finir très rapidement. Mis à part ce produit, il trouve tout de même le temps de s'occuper avec *Underworld 2* et *Chaos Engine* !



Christian Roux : Le sexe-symbol de la rédaction est l'auteur de la majorité des photos du dossier des 4 d'Or. Merci Christian. Les rares fois où notre boulimique aventurier s'est glissé dans les salles de la rédaction, il a pu s'amuser avec *Underworld 2*, *Chaos Engine* et *No Second Prize*.

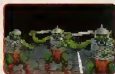
LES HITS DES PRECEDENTS NUMEROS



Alone in the Dark (Infogrames) est incontestablement LE jeu à ne pas rater en 1992 si vous avez un PC. Sumptueux, original, innovateur, ce jeu d'aventure / arcade vous captivera longtemps.



Comanche : Maximum Overkill (Novagrac) est une simulation de combat en hélicoptère qui s'avère sumptueuse et complète. Plus océan que simulation, *Comanche* est On attend les scénarios.



Underworld 2 (Origin) : Avec *Underworld 2*, tout le monde s'est éclaté. La réalisation a vraiment subi des améliorations, mais le scénario est l'élément qui par sa richesse a le plus enchanté la rédaction.



Flashback (Delphine) est le digne successeur d'*Another World* ! Entre ce dernier et *Prince Of Persia*, *Flashback* est un jeu d'océan et d'aventure pour Amiga. La version ST est retardée !



Shadow Of The Comet (Infogrames) Ce jeu d'aventure à la sauce Infogrames offre un scénario et des possibilités roboratives dans ce type de jeu. L'interface utilisateur vous enchante.



Legacy (Microprose) est lui aussi sorti tardivement. C'est un jeu dans la lignée de 7th Guest, moins époustouflant mais tout à fait réussi cependant. Et il marche sur PC sans CD-Rom ! On adore !



F15 Strike Eagle 3 (Microprose) vient seulement de sortir. Que dire, si ce n'est que c'est un des plus beaux simulateurs de vol du moment, sur les gros PC, et qu'il est très complet.



Rex Nebular (Microprose) est le premier jeu d'aventure sur PC de la compagnie spécialisée dans la simulation... et c'est un des meilleurs jeux du genre. Drôle, sumptueusement réalisés. Un Hit !

Ia passionnante suite de
 "UNDERWORLD:
 The Stygian Abyss™".

Ce n'est plus un simple
 jeu de donjons. . .



Ultima Underworld

Labyrinth of Worlds



Les écrans peuvent varier.



A LookingGlass Technologies™ Design

UNDERWORLD The Stygian Abyss™ fut considéré comme le précurseur d'une nouvelle génération d'aventures fantastiques. UNDERWORLD II Labyrinth of Worlds a un nouveau look incroyablement réaliste. Avec son animation plus sophistiquée, ses créatures plus détaillées et sa fenêtre plus spacieuse, c'est le jeu plus réaliste disponible sur PC.

Le monde de Underworld II est plus varié et fascinant que jamais. Nous avons créé de nouveaux terrains (tels que planchers qui se dérobent, courants et couches de glace), de nouveaux sorts (tels que Shockwave et Portal), de nouveaux pièges et énigmes encore plus nouveaux, et de nouveaux monstres (que nous vous laissons le soin de découvrir...).

Underworld II vous emmène au-delà des donjons traditionnels. Dans les profondeurs de la terre, la magie du Gardien a fait exploser les murs de la réalité, faisant apparaître huit nouveaux mondes au-delà de Britannia : une cité enfouie dans la glace, un château flottant, un ancien tombeau et bien plus... A partir des salles du château de Lord British, le moment est venu de continuer la bataille dans le LABYRINTH OF WORLDS (Labyrinthe des mondes)...

Distribué en Europe par Electronic Arts.
 Représentant: Exasoft, 12 rue du Château d'Eau,
 69410 Champagny au Mont d'Or
 Tél: 72.17.07.81.



ORIGIN
 We create worlds.



*Psygnosis
Shoot'em up
Disponible sur
Amiga.*

Une petite créature composée d'un corps énorme et de grandes jambes et qui tire sur des tas de trucs encore plus petits qu'elle. Si ce n'est pas une créature digne des rêves les plus fous de Dider, alors là...



Tout comme le mois dernier, c'est l'avalanche de produits Psygnosis avec la version finale de ce jeu que vous avez pu

découvrir sur Amiga grâce à notre démo jouable du mois dernier. Vous y dirigez un Walker, un robot ultra-perfectionné, envoyé en mission pour détruire, anéantir, blaster, exploser, annihiler, massacrer tous les ennemis qui osent vous attaquer. Comme vous pouvez le remarquer, pas de sentimentalisme dans ce shoot them up pur et dur. Chaque niveau est composé de deux zones, avec à chaque fois des décors différents. Utilisant assez peu de couleurs, les décors se ressemblent

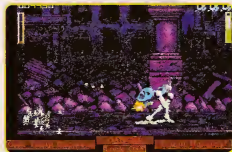


Cet écran de présentation du jeu vous montre ce que vous pourriez voir à l'intérieur d'un Walker. A voir le champs de vision plutôt limité, on comprend pourquoi l'Empire a souvent pris des têtes...



hélas un peu trop d'une zone sur l'autre. Les ennemis eux changent continuellement, tant par leur apparence que par leur mode d'attaque. Vous aurez à affronter assez souvent des vagues de fantassins. Assez rapidement, vous aurez aussi la désagréable surprise de tomber sur des tireurs embusqués dans les bâtiments, mais aussi sur des

parachutistes et pire que tout des saboteurs. Ces derniers s'accrochent à votre robot et si vous n'arrivez pas à le décrocher par des mouvements violents, il déposera une charge explosive sous le ventre de votre Walker. Assez rapidement vous allez tomber sur des chars, des canons lourds, des lance-flammes, des lance-missiles, mais aussi des hélicoptères, des avions... Tous ces adversaires possèdent une armure plus





Comme vous pouvez le voir, les décors ne varient pas beaucoup. Par contre, les pièges qui attendent votre engin ne manquent ni en originalité ni en nombre et lors de certaines scènes vos canons vont surchauffer de façon impressionnante. Une technique s'impose alors : Pétrir les fantassins. C'est radical !!!...

ou moins épaisse et un style d'attaque variable. Les plus difficiles à abattre resteront les hommes équipés de jetpacks ou de deltaplanes.

Heureusement pour vous, le bouton droit de la souris permet de "locker" une cible, ce qui rend alors vos tirs nettement plus destructeurs.

Il faudra cependant faire attention à vos canons, car à force de tirer ils chaufferont et deviendront alors inutilisables pendant quelques temps. La grande jouabilité (souris pour tous ce qui est des tirs et clavier pour les

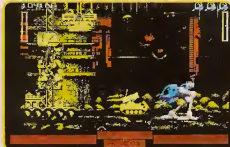
déplacements) et l'ambiance sonore explosive font de Walker un produit vraiment très prenant. Les animations de votre Walker, ainsi que celles des divers ennemis sont-elles aussi très réussies.

Pour les passionnés du genre, pas de panique, vous aurez droit à la fin de chaque niveau à une machine ennemie infernale: l'équivalent du Boss dans les jeux de tirs classiques.

Malheureusement, au bout de quelques niveaux, le joueur regrettera comme je l'ai fait de ne pas avoir plus de diversité dans le jeu. Il semblerait que les options

qui auraient rendu ce jeu vraiment génial (jeu à deux, phases de bonus spéciales...) pourraient apparaître dans Walker 2 ! Une dernière remarque concernant la difficulté du jeu, vraiment importante sur les derniers niveaux.

D.L	
82%	GRAPHISME 14/20
	SON 16/20
	ANIMATION 17/20
	DUREE DE VIE 16/20



Sleepwalker

Ocean — Jeu d'arcade — Disponible sur Amiga.



Didier, autrement dit Le Dormeur, a très vite eu pitié de ce pauvre corniaud qui s'est vu attribuer le rôle principal du dernier jeu d'Ocean.



Comme vous le savez tous et toutes, réveiller un somnambule en pleine crise peut être très dangereux. Notre héros à poil ras le sait très bien, aussi lorsqu'il voit son adoré petit maître se lever et se diriger vers les dangers de la nuit, il ne réfléchit pas une seule seconde et se lance dans une aventure incroyable. A travers diverses zones de la ville, il va devoir protéger ce jeune garçon et aplanir les divers obstacles et dangers qui pourraient le réveiller. A chaque fois que votre maître se cogne



Chaque niveau est plutôt grand et cela ne s'arrange pas ! La carte devient vite un instrument indispensable si vous voulez amener votre maître à bon port...

contre un obstacle, il sort légèrement de son sommeil, ce qui à force, peut le réveiller. De même, tout contact avec de l'eau peut le réveiller. Par contre, notre saint-bernard improvisé peut lui se faire assommer, écraser, électrocuter sans pour autant en souffrir. Cela vous fera cependant perdre du temps, laissant votre maître vulnérable à tous les dangers ! Tant qu'il dort, le garçon se déplace en ligne droite, changeant de direction

lorsqu'il percute quelque chose. Notre brave toutou peut agir de plusieurs façons. Il peut tout d'abord bloquer l'avance de son maître, ce qui permet par exemple d'attendre l'arrivée d'un ascenseur. Il peut aussi lui botter les fesses pour le faire monter sur une plate-forme ou à un étage supérieure. Ce brave corniaud va aussi et surtout fermer les robinets ou les sorties d'égouts, placer des blocs devant un



Lorsque votre petit maître décide de faire un tour au zoo, c'est le début de l'enfer pour vous. Part de lianes branlantes, éléphant





passage d'eau ou amener une croix chrétienne jusqu'à un vampire qui bloque un passage dans le cimetière. Vous pourrez aussi assommer divers ennemis, vous suspendre au bord d'un trou, pour servir de pont humain, votre maître vous piétinant alors allègrement. Chacun des endroits possède des décors différents, superbes, avec des "ennemis" et des obstacles variés. Dans le Zoo, il faudra faire attention aux

divers animaux. Dans le cimetière, ce seront des créatures étranges et maléfiques. Sur le chantier, il faudra faire attention aux jets de vapeurs, aux décharges électriques... Tout l'intérêt du jeu réside dans la façon de résoudre chaque énigme posée par un obstacle. En outre, le fait d'influer sur la

progression d'un des deux héros de façon indirecte n'est pas sans rappeler l'intérêt qui avait rendu Lemmings si célèbre ! Les musiques et les bruitages sont mignons, tout comme la présentation et les scènes intermédiaires, dans le genre dessin animé. Cette impression de se retrouver



asthmatique, rien ne vous sera épargné!



dans un véritable petit dessin animé est renforcé par les nombreuses petites animations des personnages, surtout

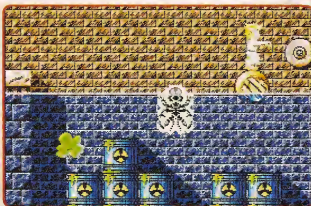


pour votre toutou, qui sont drôles et bien faites. La jouabilité est bien réglée, de telle façon que vous resterez bloqué



assez souvent mais sans cependant qu'il soit impossible de passer un obstacle. La présence d'une carte permet en outre de visualiser la position des protagonistes, ce qui est très pratique car la taille de chaque niveau est impressionnante. D.L.

Vous pouvez assister ici au phénomène bien connu du "coup de beurre", phénomène qu'a ressenti Didier en rencontrant Véro et que Yann subit face à sa fiche de pays.



85%	GRAPHISME	17/20
	SON	16/20
	ANIMATION	18/20
	DUREE DE VIE	16/20



XENOBOTS

Electronic Arts — Jeu de stratégie/action — Disponible sur PC.

Face aux divers envahisseurs de la rédaction, Olivier a décidé de se vêtir d'une carapace et de lutter farouchement. Premier résultat, il n'y a plus une canette dans les locaux: Il a bien fallu qu'il trouve quelque chose pour faire son armure !



Vous vous souvenez sans doute du fabuleux Comanche, ce simulateur d'hélicoptère qui a pulvérisé les ventes à Noël et a gagné le 4 d'Or du meilleur simulateur. Hé bien ces deux softs ont un point commun. En effet, ils ont tous deux été réalisés par Novalogic, mais les points communs s'arrêtent là, ou presque. L'action de Xenobots se situe dans un futur proche, sur une Terre victime d'une invasion extra-terrestre par armée robotisée interposée. Un jour un



gigantesque corps spatial se met en orbite autour de la planète et crache de petits météorites qui s'écrasent un peu partout sur le globe pour laisser place à des bases productrices de machines de combat à la "Goldorak" qui prennent un malin plaisir à raser toute trace d'existence de la race

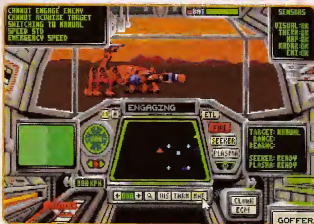
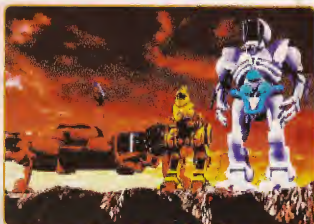
humaine (avouez que ce n'est pas sympa). Après une première riposte nucléaire massive qui a en même temps pas mal abimé sa propre population, la Terre met en chantier ses propres machines de combat destinées à parer l'invasion : Les Xenobots, qui ressemblent à s'y méprendre aux machines ennemies. Le jeu en lui-même se déroule sous forme de campagne, au cours de laquelle vous devrez effectuer des missions ayant pour but de détruire les bases ennemies disséminées aux quatre coins du globe. Une fois votre lieu de combat choisi, l'action commence. Trois types différents de Xenobots sont à votre disposition pour venir à bout de l'envahisseur. Le modèle "Humanoid", l'équivalent du tank lourd qui constitue votre force de frappe principale, le "Scorpion" qui est une sorte de transporteur vous permettant de déployer le "Net" et d'effectuer quelques menues réparations, mais de puissance de feu réduite et très lent, et enfin le "Scout", qui ressemble à s'y méprendre aux bipodes impériaux de "La Guerre Des



Etoiles", à la puissance de feu très réduite mais maniable et extrêmement rapide. Chacune de ces unités possède un armement offensif et défensif ainsi que des caractéristiques techniques (blindage, vitesse, scanners...) qui lui sont propres. Le champ de bataille se compose de votre base, de celle de l'ennemi, ainsi que d'un réseau énergétique ; le "Net" composé de modules qui transmettent l'énergie dans un petit rayon autour d'eux, à vos machines et aux autres modules. Cela signifie que si vous voulez atteindre la base



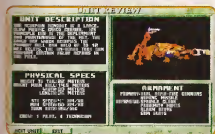
adverse il vous faudra placer ces relais de proche en proche pour permettre à vos "Bots" d'y arriver sans tomber en "panne sèche", leurs batteries ayant une capacité très limitée. Chaque scénario vous place à la tête de multiples unités (souvent des trois sortes) entre lesquelles vous pourrez "switcher", sautant ainsi rapidement de l'un à l'autre ce qui permet des actions combinées. D'autre part, un système de pilotage automatique très performant vous permet de donner des objectifs à chacune de vos unités comme ; "Retour à la base", "Attaque l'unité ennemie la plus proche" ou bien "Tiens la position", "Escorte telle unité", ou "Va à tel





endroit". Vous pouvez aussi, bien évidemment, prendre le contrôle d'une unité, la diriger et tirer vous-même. La vue se fait de l'intérieur du cockpit et de multiples écrans sont à votre disposition pour obtenir toutes les informations utiles (infra-rouge, carte, télescope). De plus (et c'est bien utile) vos robots peuvent se réparer. La vue du combat est correcte en 3D forme pleine sans être tout à fait exceptionnelle, mais par contre l'animation est vraiment fluide même sur une machine peu puissante. En ce qui concerne les sons, je ne peux pas me prononcer, la version testée plantant régulièrement si un driver sonore était installé, ce qui est dommage puisque le peu que j'ai entendu s'annonçait comme très prometteur. Un mot encore sur l'intrigue qui, même si elle n'est pas animée, est d'une qualité graphique à tomber à la renverse (vous n'avez qu'à voir les photos). En définitive, même si Xenobots n'est pas extrêmement prenant dès le premier abord, ce nouveau jeu de Novalogic gagne beaucoup à être connu et si vous vous y êtes plongé un peu, il est pratiquement certain que vous y retournerez avec plaisir, car il mélange habilement, action, simulation et stratégie.

O.C.



81%	GRAPHISME	16/20
	SON	13/20
	ANIMATION	16/20
	DUREE DE VIE	16/20



JOUE ET GAGNE UNE
CONSOLE DE JEUX
SEGA OU NINTENDO 16
bits, EN APPELLANT LE
36 68 68 88



36 68 68 88
L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

Lemmings 2 Tribes

Psygnosis - Jeu de stratégie / arcade - Disponible sur Amiga.

Olivier a toujours détesté les petites bestioles qui bougent dans tous les sens. Elles par contre l'adorent, il n'y a qu'à voir son appartement ! C'est pourquoi afin de se réconcilier avec toutes les gentilles micro-bêtes, il a décidé de se venger avec les nouveaux lemmings.



Ça y est. Il est parmi nous. Le voici, le voilà. C'est Noël, sonne la Digueindon, Montjoie, Saint Denis. Que sonne les trompettes, convoquez les hérauts, l'heureux événement nous



submerge : LEMMINGS 2 EST ARRIVÉ. Je me fais un peu de souci parce qu'il va être difficile de vous surprendre sur ce coup là, tout le monde parlant de ce produit depuis déjà pas mal de temps. Mais ne reculant devant aucun Challenge

d'une part, en pensant d'autre part à ceux qui se seraient absentés longtemps ces derniers temps (Ile déserte, pôle nord, labyrinthe d'Alice...), et de manière



Carte générale



plus facultative si je ne le fais pas je suis viré (ce qui aiguise mon inspiration au delà de toutes descriptions), on va tout reprendre depuis le début. D'abord, le scénario : Après un sauvetage périlleux dans Lemmings, les Lemmings sont repartis vers leur île dans laquelle ils se sont divisés en douze tribus suite à la dispersion de leur talisman antique en douze morceaux. Ils y vécurent très longtemps tranquille jusqu'au jour de la venue des Grandes Ténébres qui étaient censées les tuer ce qui les força à se diriger au centre de l'île, afin de

LA CARTE DE LEMMINGSLAND : 1- Lemmings de l'espace. 2- Lemmings polaires. 3- Lemmings Écosais. 4- Lemmings du cirque. 5- Lemmings sportifs. 6- Lemmings médiévaux. 7- Lemmings Égyptiens. 8- Lemmings du grand air. 9- Lemmings de la plage. 10- Lemmings classiques. 11- Lemmings de l'ombre. 12- Lemmings des cavernes.



recomposer leur ancien talisman pour donner la puissance nécessaire à un vaisseau qu'ils avaient construit, l'objectif étant de s'envoler loin de l'île. Chaque tribu entame alors une grande migration vers le centre de l'île. Le temps passant, chaque tribu a développé des compétences particulières, liées à leur mode de vie. Parlons-en donc de ces tribus. Vous savez déjà qu'elles sont au nombre de douze, mais vous ne savez pas encore ce qu'elles sont. En voici la liste aussi exhaustive que complète.

Les Space lemmings, qui évoluent dans une espèce de base spatiale ; les Highlanders qui ressemblent d'assez près aux Écossais ; les cirque qui vivent sous des chapiteaux et ont développé des compétences assez particulières ; les sport lemmings qui emploieront toutes leurs ressources physiques pour traverser leurs niveaux ; les "beach" lemmings qui sont eux plutôt du style beach boy californien ; les "polar" lemmings qui se sont acclimatés aux rudes climats du grand Nord ; les "médiévaux" qui évoluent dans un superbe



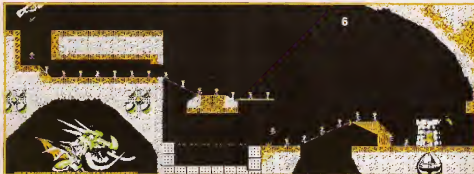
Voici le premier niveau du monde des Lemmings polaires. Les spécialistes de ce monde ont des compétences assez sympathiques du type Lemmings skieur ou patineur.



décor moyenâgeux ; les Égyptiens (le monde est probablement l'un des plus durs, mais c'est également un des plus beaux, et l'on peut y voir des sphinx à tête de Lemmings assez sympas) ; les lemmings "classic" (comme le coca) c'est à dire qui n'ont pas évolué par rapport à leurs ancêtres ; les "outdoors" (traduisez par "ceux qui vivent en pleine nature") qui, vêtus de peaux de bêtes, vous poseront également bien des problèmes ; les "shadows" dans le monde desquels tout est éclairé par une lumière "clair de lune" et enfin les lemmings des cavernes qui se sont habitués à vivre dans l'obscurité de leurs tanières.

Chaque tribu possède des lemmings qui effectuent des tâches particulières et d'autres qui le sont moins. Par exemple, pratiquement chaque monde possède ses "creuseurs" c'est à dire des lemmings qui creusent droit devant eux. Si vous êtes dans la tribu des "Outdoors", c'est à coups de massue qu'ils se frayeront un chemin. Par contre si vous êtes dans la tribu moyen-âge, c'est un tireur à l'épée qui creusera votre passage. D'autre part,





Vous voici dans le monde médiéval. Comme vous le voyez, ce tableau est assez facile, mais cela va rapidement se corser. Par la suite, les Lemmings de cet univers devront entre autres, se servir d'une catapulte pour passer un obstacle!!! Je vous laisse imaginer les cris de ces pauvres bêtes.

des lemmings aux pouvoirs particuliers sont également présents. Mon préféré est sans conteste Super Lemming qui se transforme en une espèce de super héros se précipitant cape au vent vers votre curseur et lorsqu'il l'aura fait se posera tel Superman dans ses grands jours. Bien évidemment, si vous bougez votre souris, super-lemming la suivra quitte à se vautrer lamentablement si un obstacle se présente devant lui. Au total vous devrez gérer au mieux 60 types différents de lemmings allant du lemming sauteur qui bondit allègrement au dessus des gouffres, au lemming Bazooka qui perce

presque tout ce qui se trouve devant lui, en passant par le lemming skieur, musicien, lanceur de grappin, remplisseur, diable de Tasmanie, montgolfier, archer, bombeur, coureur, patineur, deltaplaneur, plongeur, lanceur de troncs, charmeur de serpents... Impressionnant, hein ? Mais pas de panique puisque vous pourrez vous entraîner dans un "practice" avec des lemmings que vous aurez sélectionné au préalable. Chaque tribu doit, pour atteindre le centre de l'île traverser 10 niveaux différents pouvant atteindre quatre écrans de long sur quatre écrans

de haut, ce qui fait ressembler certain d'entre eux à de véritables expéditions. Le but dans Lemmings 2 n'est plus défini par un objectif en début de tableau. En effet, vous devrez amener vivant au moins un lemming de chaque tribu au centre de l'île. Cela signifie que les mots de passe n'existent plus mais sont remplacés par des sauvegardes et vous perdrez vos lemmings au fur et à mesure des niveaux. Si vous les perdez pratiquement tous au premier tableau, votre marge de manœuvre sera extrêmement réduite pour la suite des opérations...





Une autre innovation importante de Lemmings 2 est que vous disposez désormais d'un petit ventilateur que vous pouvez actionner dès que vous le désirez ce qui permet par exemple de pousser les lemmings montgolfiers (et bien d'autres) là où vous le désirez. Enfin vous pouvez beaucoup plus inter-agir avec le décor. Par exemple, dans la tribu des "Circus" vous trouverez un canon dans

lequel les lemmings grimperont et seront éjectés. Bref, comme vous pouvez le constater, Lemmings 2 reste Lemmings sans être tout à fait du Lemmings. De par ses multiples innovations, Lemmings 2 a évité le piège auquel certains s'attendaient que constituait le fait de créer un nouveau jeu qui n'aurait pas été vraiment nouveau. Or, c'est bien un nouveau petit bijou que nous a concocté

Psygnosis, et même si nous ne sommes plus sous le choc de la découverte des petites créatures aux cheveux verts, c'est un jeu franchement original, par les nouveautés qu'il contient qui nous est proposé. En ce qui concerne la réalisation, pas de différence notable mais des dizaines de petites choses en plus qui rendent le jeu passionnant. Par exemple les membres de chaque tribu ont une façon bien à eux de sortir. En vous faisant une référence

s'ils sont de la tribu médiévale ou en étant aspiré par le vide s'ils sont des Space lemmings. Toutes ces petites choses missent bout à bout font de Lemmings 2 une réussite qui va au delà de ce que l'on pouvait espérer. En effet, il est difficile de donner encore plus dans un Lemmings 2 quand on a déjà tant donné avec Lemmings, mais ce pari difficile a été remporté haut la main par une société Psygnosis plus en forme que jamais. Un jeu tel que celui-ci qui vous fera rire et sourire tant de fois devrait être remboursé par la sécurité sociale. Nous on adore.

O.C.



94%	GRAPHISME	15/20
	SON	13/20
	ANIMATION	18/20
	DUREE DE VIE	16/20



GUNSHIP 2000

Microprose – Simulateur d'h  licopt  re – Disponible sur Amiga.



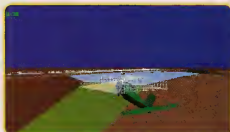
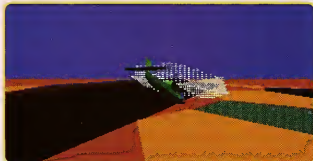
Encore une update.

Cette fois-ci, il s'agit du simulateur d'h  licopt  re bien connu sur PC. Le produit de Microprose vous donne

la possibilit   de piloter sept h  licopt  res militaires am  ricains diff  rents (malheureusement la version test  e n'en poss  dait que deux), mais vous pouvez   galement voler en formation de cinq h  licos. Vous avez la possibilit   de "traiter", comme disent les militaires, deux th   tres d'op  rations diff  rents (Europe et Golfe) en mission ou en entra  nement. A ce niveau, la diversit   du produit est appr  ciable, tout comme pour le nombre d'options accessibles en vol

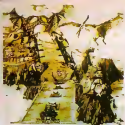
(avec pas mal de vues ext  rieures par exemple). Pour ceux qui connaissent l'ancienne version, pas de gros d  paysement, mais de petites innovations int  ressantes. Malheureusement, pas de grands changements du c  t   du graphisme toujours en vectoriel, 3D forme pleine, de bonne facture, mais qui semble un peu d  pass   aux vues des r  alisations rendues possibles de nos jours par les progr  s dans les algorithmes des programmeurs. En ce qui concerne l'animation, ce n'est pas non plus exceptionnel tout en restant acceptable (surtout sur Amiga 1200), ce qui fait du produit une simulation sympathique mais sans plus.

O.C.



72%	GRAPHISME	13/20
	SON	12/20
	ANIMATION	12/20
	DUR��E DE VIE	15/20





SHADOW OF THE COMET

Quand passera la comète, Cthulhu sera de retour.



ENQUETE SURNATURELLE DANS UN VILLAGE MAUDIT.

Lors du dernier passage de la comète de Halley, le savant Lord Boleskine observa qu'en un point précis du village d'Illsmouth, les étoiles apparaissaient étrangement proches et menaçantes. Devenu fou à la suite de ce phénomène, ses recherches sombrèrent dans l'oubli. Jeune astronome, vous vous rendez à Illsmouth en 1910, 3 jours avant le prochain passage de la comète, pour élucider ce mystère. *Shadow of the Comet* vous fait pénétrer dans l'univers terrifiant des adorateurs de Cthulhu, pour une enquête surnaturelle. Vous n'aurez que trois jours et trois nuits pour conjurer la malédiction qui pèse sur le monde, car lorsque passera la comète, Cthulhu et les Grands Anciens seront de retour. Dans le village, vous rencontrerez une quarantaine de personnages à la personnalité très différente. Ils vous donneront de précieux renseignements, automatiquement consignés dans un livre de bord consultable à tout instant. Dans cette aventure fascinante, vous explorerez plus de 100 décors en vision plein écran, avec des raccourcis clavier pour les actions de votre personnage. Parviendrez-vous à conjurer la malédiction de Cthulhu et à chasser l'ombre de la comète ?

Shadow of the Comet est disponible sur PC. Potrez et jouez en Français. Pour tout savoir sur *Shadow of the Comet*, composez le

3615 INFOGRAMS



NOM _____
 PRENOM _____
 ADRESSE _____
 CODE POSTAL _____
 VILLE _____
 PAYS _____
 TYPE D'ORDINATEUR _____

Ren à retourner à INFOGRAMS 84 Rue du 1^{er} Mars 1963 - 69623 VILLETURBANNE CEDEX FRANCE



INDRELEC
 Distribué par
 CEF et INDRELEC.
 Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme des jeux INFOGRAMS.

SPACE CRUSADE : THE VOYAGE BEYOND

Gremlin - Jeu d'action/stratégie - Testé sur Amiga.



Inconditionnels de SpaceCrusade, réjouissez-vous, car Gremlin décide de nous honorer d'un mission-disk très intéressant pour

Space-Crusade. Quand je dis mission-disk, c'est parce que le jeu est absolument identique à Space-Crusade, mais en plus, tous les disques indispensables pour jouer sont inclus

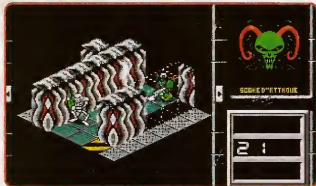
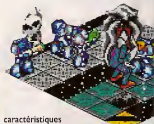


dans la boîte ; donc inutile de posséder l'ancienne version pour tout blaster aux alentours. Rappelons une fois de plus le principe de cet excellent jeu est adapté d'un hit des jeux de plateaux qui porte le même nom. Dans un futur que l'on souhaite lointain, les humains se



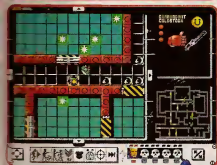
trouvent confrontés à une invasion d'extra-terrestres qui sortent d'une autre dimension dans de gigantesques vaisseaux. Pour parer au danger, une armée d'élite est créée, composée de guerriers super équipés, hyper entraînés, et complètement suicidaires qui prennent les vaisseaux ennemis d'assaut et se coltine avec tout ce qu'ils vont trouver à l'intérieur en remplissant différents types de missions. Vous

dirigez une de ces escouades composées de quatre marines et d'un sergent, possédant chacun une arme aux



caractéristiques particulières. Le jeu est vue du dessus avec des scènes en vues isométriques animées superbes lors des combats. Un petit jeu tout simple mais dans lequel la spécificité des armes demande un minimum de stratégie pour tirer le maximum de vos hommes. Vous pouvez également suivre la carrière de votre commandant, celui-ci gagnant compétences, médailles et matériels au fur et à mesure des missions. De petites innovations intéressantes sont à l'actif de cette nouvelle version. D'abord, il comporte 22 nouvelles missions toutes





plus surprenantes les unes que les autres. Par exemple une mission vous propose de prendre un vaisseau ennemi d'assaut, de vous frayer un chemin jusqu'à une chambre secrète dans laquelle se trouve une "Reine" de Soulsuckers (de charmantes créatures du style Alien) de la tuer et de détruire ses oeufs. (Ca ne vous rappelle rien?). Autre

innovation, vous disposez d'un lance-flammes et de plus, trois nouveaux grades sont disponibles pour votre commandant, allant maintenant jusqu'à celui d'Amiral. Le seul reproche que je fais se situe au niveau des sons qui sont toujours un peu faibles. Bref, The Voyage Beyond est en définitive une bonne occasion d'acquérir ce jeu si ce n'est pas déjà fait. Pour ceux qui ont la première version, vous pourrez aussi vous procurer le data-disk pour une somme plus raisonnable.

O.C.

81%	GRAPHISME	14/20
	SON	10/20
	ANIMATION	10/20
	DUREE DE VIE	15/20



Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

**1 Grand Jeu
du commerce
Pour votre Amiga**

STREET FIGHTER**49 F****SEULEMENT****AMIGA DISQUETTE**

Un hors-série de **AMIGA Disquettes**

**FANTASTIQUE !
UN GRAND JEU DU
COMMERCE POUR
AMIGA A UN PRIX
MERVEILLEUX :
STREET FIGHTER**

Un monde plein de mystère, le jeu que le héros recherche
est le Street Fighter II, le meilleur jeu de combat de l'année
1991, reconnu par les professionnels du jeu.
Pour l'acquiescer et le télécharger au 49 F

AM Disquettes
**N°1
STREET FIGHTER**

Test magazine :
STREET FIGHTER II
Commentaires publics :
TOUTES LES JOUES

Sid Meier's CIVILIZATION



Microprose — Jeu de stratégie — Disponible sur Macintosh.



Une nouvelle adaptation du Hit de Sid Meier, le pape du jeu de stratégie, dans lequel vous devrez amener

votre civilisation de 4000 ans avant JC jusqu'à l'aire spatiale. Vous commencez le jeu sur une carte noire qui simule les terres inconnues que vous découvrirez au fur et à mesure de l'envoi d'unités. Après avoir construit votre première ville, vous déciderez de ce qu'elle construira (armées, infrastructures, merveilles du monde, colons...) et de ce que ses ingénieurs essayeront de découvrir pour faciliter la vie des habitants...

Inventions, guerres, politique: Tout les moyens seront bons pour prendre le pas sur les civilisations concurrentes qui comme vous, grâce aux potentiels



Les confrontations entre les différentes civilisations peuvent avoir lieu très tôt. Dans ce cas, sachez que c'est parce que l'ordinateur vous a placé à un endroit fortement propice à votre développement. La chance n'entre pas en ligne de compte dans ce jeu.

économiques et humain de leur cités tenteront d'accroître leur expansion plus rapidement que celle de leurs concurrents.

Les choix de

gouvernement se révéleront rapidement capitaux, car s'il est plus facile de faire régner l'ordre dans un gouvernement de type monarchique, les ressources produites sont beaucoup plus faible qu'en démocratie. Merveilles du monde, pollution, révoltes, maladies, famines sont autant de paramètres avec lesquels vous devrez jongler habilement.





Religion Civilization Advance

The evolution of RELIGION traces back to elementary forms of belief and practices concerning the supernatural, the supernatural, and the supernatural. RELIGION gave people an object of devotion, a code of social behavior, and a reference for the individual within the group and the universe. Acceptance of the teachings of RELIGION brought peace of mind and the ability to get on with the work of life, because the terrifying unknown of the unknown were contained. The advance of knowledge that followed the development of WRITING and the study of PHILOSOPHY led to the great RELIGIONS of the modern world.

Un lexique très complet vous permet de situer précisément l'apport de chaque événement dans l'histoire de l'humanité. Très complet et très intéressant.

si vous désirez parvenir à la récompense suprême : La domination totale de votre civilisation sur le reste du monde. Des graphismes agréables, et entièrement retravaillés pour cette version en ce qui concerne les unités, de petites musiques pour souligner les temps forts et surtout une impression de toujours avoir quelque chose à faire pour optimiser ses villes, unités et moyens de transport, sans pour autant crouler sous les données, font de ce jeu un must incontournable de la stratégie dont l'adaptation sur ce support est superbement réalisée. En effet, non seulement le jeu ne perd rien par rapport à la version PC (qui était la meilleure) mais en plus il a tendance à même gagner un peu sur celle-ci de par la qualité des graphismes et par le nouveau look des unités. Un jeu formidable : Si vous ne pouvez pas l'acheter, volez-le.

O.C.



90% GRAPHISME
SON
ANIMATION
DUREE DE VIE

16/20
14/20
-
17/20

Chez votre marchand de journaux

SUPERSONIC

Le géant de la presse SEGA

GÉNIAL !

Ne manquez pas dans le n° 7 :

la Boîte de Rangement
les 8 cartes "Collectors"
de l'Univers Fantastique
des Jeux Vidéo.

En vente jusqu'au 28 février.



SUPERSONIC, 15 F

Tout simplement

Si vous ne le trouvez pas, vous pouvez aussi le commander en nous retournant ce bon et un règlement de 20 francs à :
Pressimage/BANZZAI N°8 - 210, rue du Faubourg Saint Martin - 75010 Paris. Je règle par chèque - timbres ou CCP

Nom
Prénom
Adresse

CP Ville



ZOOL 1200 Ca y est Zool vient de lancer le premier jeu spécialement créé pour l'A1200. Tous les possesseurs de cette machine vont être ravis car, cette nouvelle mouture est vraiment à posséder. Rappelons le scénario. Zool, notre héros, rentrait tranquillement chez lui lorsque soudain



il fut projeté dans une autre dimension. On lui avait donné pour mission de ramener un maximum d'objets inanimés pour pouvoir avoir le droit de retrouver sa chère demeure. Lors de votre promenade de santé (non, je plaisante!),

Zool sera confronté à de bien curieux adversaires et à de nombreux pièges. Si vous cherchez bien, vous découvrirez des bonus de stades qui sont généralement bien planqués. Pour ceux qui ne le connaissent pas du tout, je rappelle que Zool est une sorte de Mario avec une vitesse à laisser n'importe quel jeu console sur les fesses (si elles en ont!) sauf peut-être Sonic et encore. Alors quoi de nouveau sur cette version? Il faut vous l'avouer, graphiquement c'est quasiment identique sauf pour un seul point: on se trouve face à un plan de scroll en plus. Ainsi, au lieu d'avoir un fond en dégradé, Zool 1200 propose de jolis graphismes ayant un rapport direct avec les décors du niveau. C'est comme même vachement plus sympa même si parfois cela devient assez illisible. Le contexte sonore n'a pas bougé mais comme elle était déjà excellente, à quoi cela aurait servi d'y retoucher. Le jeu a gagné en fluidité et aussi en vitesse. On n'a plus droit aux ralentissements qui gênaient quelque peu l'action dans la version Amiga normale. En conclusion, un très bon



premier jeu qui laisse augurer de la bonne qualité des futures productions. **M.H.**

85%	GRAPHISME	15/20
	SON	15/20
	ANIMATION	17/20
	DUREE DE VIE	15/20



Dans le monde de gauche (monde de la musique) Zool devra affronter entre autre de redoutables enceintes. Le monde de droite est celui des barbons. Ce jeu nous permet de comprendre mieux l'astère que vie. Chaque jour, la taille du décor nous laissant penser que Zool fait à peu près la même taille que lui.





FUNWARE

SUPER NES - SPECIAL PROMO**

JOB & MAC 480 F
 SKY MISSION (WINGS) 2* 480 F
 ADAPTATEUR UNIVERSEL 100 F

MEGA DRIVE - SPECIAL PROMO**

TOUT A 250 F

BUCK ROGERS GALAXY FORCE 2 SONIC
 DRICK TRACY GREENOOG SUPERMAN
 F1 GRAND PRIX QUACK SHOT* SUPER SHINDI*

ADAPTATEUR 100 F

TOUT A 350 F

OLYMPIC GOLD
 PREDATOR 2
 SUPER MONACO GP 2*

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	490F/400F	DRAGON'S LAIR 3	280F	PERFECT GENERAL	320F	MANETTES	80F/80F
40 SPORT DRIVING	200F	DR. MBL	140F	PERFECT GENL - DISK	300F	FAST WINNER TUNED 3	130F/130F
A-TURN	280F	DYNALASTER	280F/280F	PHENIX SAVANNAH	240F	PREDATOR 2	130F/130F
AIR BUCKS	280F/280F	F1 GRAND PRIX	280F/280F	POPULOUS 2	240F/240F	SPEEDING ANALOGIQUE	180F
ARBUS A330	280F/280F	F16	270F/270F	PREMIERE	240F	TOPSTAR 3V 127	280F/280F
AQUATIC GAMES	340F/240F	FLIGHT RACK	340F	RICKY WOODS	280F	LECTUREUR	
ARMES FATALES	220F/220F	GOSLINGS 2	280F/280F	ROMS	220F/220F	EXTENSIBLE 3.0	880F/880F
ASSASSIN	280F	GUY RPY	290F/230F	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F	INTERNE 3.0	330F/880F
BAT 5	320F/320F	HARLEQUIN	280F/220F	SHADOW SEAST 8	220F		
BANDON ATTACK	240F/240F	HOOK - VF	220F/220F	SHOOTSTORY	240F/240F		
BATTLE ISLE	270F	HUMANO	280F	SIM CITY & POPULOUS	240F/240F	EXTENSIBLES MEMOIRES	380F
BATTLE ISLE - DISK	180F	ROY 4 - VF	120F	STREETFIGHTER 2	230F/230F	812 Re sons Heritage	380F
DC 100	240F	JIMMY WHITE SNOW	280F/280F	SUPER CAULDRON	240F/240F	1 Mo AMIGA 650c	880F
BEST OF THE BEST	240F	JOB & MAC	240F	TRAMATICA	280F/280F	2 Mo AMIGA 1250	1600F
BUNNY BONES	220F/220F	K.S.B.	380F	TROODLES	230F	4 Mo AMIGA 650c	1480F
CAELAS	310F/210F	LEGEND OF MYRANIA	380F	UTOPIA	250F/250F		
CAMPAGNE	320F/220F	LEWIS & CLARK	280F/280F	WAX WORKS	280F	DELUXEPAINT 4	880F
CHAGE EMIINE	230F	LOTUS 3	320F/210F	WEN	340F/240F	REAL DZ	100F
CIVILIZATION	280F	LURE OF TEMPESS-VF	270F/270F	WING COMMANDER	220F/220F	VOLUME 40 PRO	1190F
COD. WORLD	280F/280F	MACDONALD LAND	410F/210F	WORLD CLASS RUGBY	270F/270F	MAXI PLAN 4	430F
CRATY CAR 3	240F/240F	MANAGER	280F/280F	WWF 2	220F/220F	EXCELLENCE VERS. 3	840F
CURSE OF ENCHANTIA	380F	MONKEY ISLAND 2 - VF	340F	2006	220F		
D-CAY	280F/280F	MYTH	240F				
DOMINUM	280F/280F	NOEL MANHALL	270F/270F				
DOODLERUS	230F/230F	NICKY BOOM	240F/280F				

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	490F	FALCON 3	320F	NICKY BOOM	260F	WING COMMANDER 2 - VF	340F
A-TURN	340F	FALCON 3 - DISK	320F	PERFECT GENERAL	280F	WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	340F
ACES OF THE PACIFIC	340F	GOOF	210F	PERFECT GENL - DISK	300F	WC2 - SPEECH PACK	170F
ADIES OF THE PAC. - DISK	320F	GOSLINGS 2	320F	PUSH OVER	270F	WIKED	270F
ALONE IN THE DARK - VF	380F	F1 GRAND PRIX	280F	QUEST FOR GLORY 3 - VF	280F	X-WING	380F
AMCANT ART WAR IN SIDES	280F	PORT APACHE	280F	REX REGULAR	280F	CD ROM	420F
ARME FATALE	280F	GRAND PRIX UNLIMITED	240F	REACH FOR THE SKIES	240F	INCA	420F
ASLES OF EMPIRES	220F	QUINSHIP 2000 - DISK	230F	RISKY WOOD	280F	SECRET WEAPONS + DISKS	400F
ATAC	380F	HARRIER JUMP JET	280F	ROME	290F	WING COMMAND. 2 + ULTIMA UND.	480F
BATTLE ISLE	100F	HUMANO	280F	SHADOW SORCERER	280F	WING COMMAND. DE LUXE BOX	480F
BATTLE ISLE - DISK	280F	LEGEND OF MYRANIA	380F	SHENLOCK HOLMES	240F	MANETTES	
CAMPAGNE	280F	LEWIS & CLARK	280F/280F	SHOOTSTORY	240F	TOPSTAR 3V 227	290F
CAELAS	310F	LOTUS 3	320F/210F	SILENT SERVICE 2	310F	CONIX SPEEDING	340F
CAI & DRIVER	280F	LURE OF TEMPESS-VF	270F/270F	SIM CITY DELUXE	280F	FLIGHTCHIT	340F
CIVILIZATION - VF	280F	MACDONALD LAND	410F/210F	SIM LIFE	280F	CARTE 3 PORTS DE 130	180F
COMMANCHE	280F	MANAGER	280F/280F	SIM CITY	280F	TYPE ANON	430F
COMPTANTIONS	280F	MONKEY ISLAND 2 - VF	340F	STING COMMANDER	220F	GENI VIDEO BOX	
CRATY CAR 3	240F/240F	MYTH	240F	STUNT LIND	280F	Parcours de circuit un image en format	
CRISPERS	280F	NOEL MANHALL	270F/270F	STREETFIGHTER 2	240F	VGA pour l'afficher sur un écran de	
CURSE OF ENCHANTIA	380F	NICKY BOOM	240F/280F	SUPER CAULDRON	240F	1480F	
D-CAY	280F/280F			TABE FORCE 1942	280F	THUNDERBOARD	750F
DAKLANDS	320F			TIMEGUET	280F	SOUNDMASTER	430F
DARKSIDED - VF	380F			TRANSTARICA	280F	PRO AUDIO SPECTRUM 16	1780F
DARK-SIDED OF SERPENT	380F			TRISTAN	270F	SOUNDMASTER 18 ASP	2090F
DOMINUM	280F			TROLLS	270F	SOUNDMASTER PRO 2	1880F
DRAGON'S LAIR 3	280F			ULTIMA VII - VF	240F	WAVE BLASTER	1680F
DUNGEON MASTER	320F			ULTIMA VII - FORGOS VIRTUE	240F	LECTUREUR CD ROM	280F
ETERNAL - VF	280F			ULTIMA UNDERWORLD 2	230F	+ 1 JEU	
F-16 STRIKE EAGLE 2	380F			V FOR VICTORY 2	280F		
				WAX WORKS - VF	280F		
				WEN	280F		

15 D'autres titres, les nouveautés ? N'hésitez pas, téléphonez-nous: (16.1) 40.47.89.72

Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

** Dans la limite des stocks disponibles * Sans frais de contre remboursement

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	TITRES	CIS	PRIX	NOM
				ADRESSE
				CODE POSTAL
				VILLE
				TELEPHONE
				N° CLIENT (facultatif)
REGLEMENT : <input type="checkbox"/> Je joins <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-Lettre <input type="checkbox"/> Je paie à réception <input type="checkbox"/> Contre remboursement (+ 35 F)				
Je paie par CARTE BLEUE / INTERNATIONAL				
N°				
Date d'expiration : .../.../...				
Signature obligatoire :				
FRAIS DE PORT (25 F) Expédition colissimo				
TOTAL A REGLER				
VOTRE MATERIEL DE JEUX : <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> PC ET COMPATIBLES				
<input type="checkbox"/> MEGA DRIVE <input type="checkbox"/> SUPER NES <input type="checkbox"/> 1640 <input type="checkbox"/> 320				
<input type="checkbox"/> 1600 <input type="checkbox"/> 3800 <input type="checkbox"/> 5600 <input type="checkbox"/> 3.5 <input type="checkbox"/> 1.44 M <input type="checkbox"/> 720 K <input type="checkbox"/> 5.25 <input type="checkbox"/> 1.2 M <input type="checkbox"/> 380 K				

SHADOW PRESIDENT

Entertainment Software - Simulation politique - Disponible sur PC en français.



I wanna be president...
N'avez-vous jamais rêvé
de prendre la place du
président des États-Unis?
Et bien si c'est le cas, et
étant donné que la place vient

d'être récemment pourvue, il ne vous
reste plus qu'à vous rabattre sur ce soft.
Lorsque vous commencerez à aborder la
doc, vous commencerez à vous poser la
question suivante : Pourquoi se battent-
ils tous pour ce boulot ? Passer ses
journées à signer des accords culturels,
économiques et diplomatiques, en priant



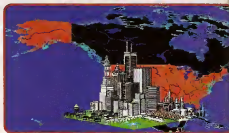
le ciel de ne pas se faire jeter ce qui
nuirait à votre image, voilà qui n'est pas
passionnant, passionnant. Vous décidez
donc d'engager rapidement les hostilités
et de botter les fesses des petits pays qui
commencent à vous courir sur le haricot
diplomatique, en lançant une petite
attaque "chirurgicale", un petit coup
d'État, un gentil petit assassinat, et là
c'est carrément le tollé général sous des

prétextes aussi fallacieux que la morale
internationale, la non-ingérence et
d'autres trucs dont vous n'avez même
pas idée. Bref, si vous voulez que tout le
monde soit content, ne faites que des
trucs que l'on pourrait faire sans vous.
Cela rend les électeurs contents et en
plus ça ne coûte presque rien. Bref, si
vous voulez bien faire, ne faites rien ce
qui n'est pas tout à fait palpitant, même si
le jeu est très bien réalisé (avec les
données de la CIA sur l'état du monde en
1990). Ce qui devient passionnant c'est
lorsqu'une crise grave se déclare. Alors
là, toute la panoplie du parfait petit
Docteur Folamour est à votre
disposition, c'est à dire la frappe
nucléaire massive et l'invasion en règle.
Là ça devient sympa, mais je ne vous
donne pas deux mois avant de finir
assassiné ou viré comme un malpropre.
Techniquement, ne vous attendez pas à
des merveilles. Graphiquement, à part les
têtes de vos conseillers, quelques petites
animations "rikikiées" et les cartes du
monde, c'est le désert, mais par contre si
vous aimez la lecture (la version française
arrivera très bientôt), les kilomètres de
rapports, alors ce soft fera votre joie !
Quelques sons et voix digitalisés (très
sympas) viendront égayer un peu le tout,
ce qui ne fait pas de mal. En fait, même
s'il est extrêmement bien réalisé, Shadow



President est à mon goût un peu trop
réaliste pour être franchement prenant.
De plus, quelques grands oublis tels que
le rôle des Nations Unies et l'absence de
prise en compte du déficit américain
rende le jeu un peu moins crédible que
ce que l'on aurait souhaité. Un bon soft,
mais plutôt destiné aux fous furieux de la
simulation. O.C.

76%	GRAPHISME	09/20
	SON	12/20
	ANIMATION	10/20
	DUREE DE VIE	17/20



À gauche, une ville est détruite par le souffle d'une explosion nucléaire, suite à une fautive manœuvre de ma part (personne n'est parfait). À droite, les États-Unis avec la représentation de ses caractéristiques de population, armement, capacités nucléaires, niveau de vie et effectifs militaires.



**Ne gardez
plus vos
Impressions
pour vous !**



**STRATEGIE — TACTIQUE
HABILETE — REFLEXION**

**AIR FORCE
COMMANDER**

Devenez commandant en chef de l'Armée de l'Air. Déployez vos escadrons, lancez vos offensives, protégez vos bases... la suprématie aérienne est votre objectif ! Disponible sur PC et AG en version française.

COBORT

Prenez la tête de l'armée la plus prestigieuse au monde : vous aurez sous vos ordres l'Infanterie, la cavalerie et les archers de l'Armée Romaine. Disponible sur PC/ST/AG en version française.

CAESAR

Vous commencerez par gouverner une province puis vous dirigerez l'Empire. Seules conditions à respecter : que Paix, Culture et Prospérité règnent ! Disponible sur PC/ST/AG en version française.

Distribué par UBI SOFT

28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois
Tél : (1) 48.57.65.52



En vente
dans les
Fnac et les
meilleurs
points de
vente

3615 UBI



Psychosis — Simulation de course de moto — Disponible sur Amiga.

Jaloux du succès de Stéphane avec les mininettes depuis son acquisition d'une superbe motocyclette bleu nuit, Didier a, lui, préféré perfectionner ses talents de pilotage, assez limités il faut bien le reconnaître, sur Prime Mover, la deuxième simulation de moto de Psychosis.



Ayant hélas manqué la présentation de cette somptueuse course de moto le mois dernier, je me suis avidement rattrapé

ce mois-ci, monopolisant un Amiga pendant un bon moment. Cet excellent produit Psychosis nous fait oublier totalement la malheureuse tentative que fût Red Zone.

Cette fois-ci, le joueur se retrouve dans un véritable produit compétitif, qui

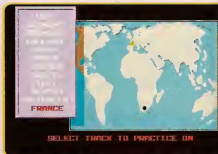
risque de causer bien des soucis à No Second Prize de chez Thalion ! Pour la première fois depuis très longtemps, j'ai enfin pu ressortir ma combinaison ignifugée, mon casque profilé, mes bottes et mes gants en cuir noir (NDLR: Taille "Small" chez Babigro) pour affronter six autres adversaires dans un championnat du monde Incroyable. Ma première course aux USA fut assez facile à gagner, mais les suivantes me causèrent tellement de problèmes, que de course en course, je rétrogradais dans les profondeurs du classement. Énervé, j'appuyais sur la touche "Escape", revenant au menu de présentation. Je décidai de m'entraîner sur quelques circuits, avant de me relancer dans le championnat. Parmi la douzaine de circuits proposés, je ne m'ennuyais pas, chacun demandant un style de conduite particulier. Certains étaient plus rapides, d'autres extrêmement techniques... A nouveau, je n'hésitais pas à jouer du clavier et du

joystick pour enfourcher un autre bolide proposé. Là aussi, ma surprise fut de taille, avec des motos aux caractéristiques et aux looks très divers.



Cet écran apparaîtra à la fin de chaque course et vous permettra de voir votre progression dans le classement général.

Le choix fut difficile, mais j'optais finalement pour une bécane nerveuse mais pas très rapide ! Et voilà, me voici à nouveau engagé dans le championnat. Outre mon nom, je fais bien attention à ne pas mettre n'importe quoi sur le questionnaire concernant mon âge, ma taille et mon poids (ce



Avant de prendre le départ, vous aurez accès à plusieurs écrans qui vous permettront de choisir et de voir les circuits et les motos. Pour ceux qui ne sauraient pas où se trouvent certains circuits, ils auront même une carte du monde afin de parfaire leur culture générale.





Afin de choisir votre bolide, des données complètes sur toutes les machines vous seront proposées. Vous pourrez même voir les courbes des cycles de compression et d'accélération pour ceux qui réussiront à les traduire.

Vous concurrenzerez sur tous les plus grands circuits du monde, de jour, de nuit, qu'il pleuve ou qu'il grêle. Mais rassurez-vous si vous n'allez pas trop vite, vous pourrez admirer les paysages à défaut d'y aller vous même !!!





Il arrive que la signalisation change d'un pays à l'autre. Restez concentré sur la route et ne faites pas attention à ces drôles de signes.



Ce jeu a un caractère éducatif puisque vous pourrez admirer les plus beaux monuments du monde si vous y faites attention. Ici, la statue de la liberté... (NDLR : Excusez Yann qui n'a pas beaucoup voyagé dans sa vie).

dernier étant d'ailleurs tout à fait raisonnable)(NDLR : Ca c'est une affaire d'opinion. Par contre en ce qui concerne la taille, on nage en plein burlesque) Ce fichu ordinateur en tient compte et lorsque pour le premier championnat, je me suis défini comme faisant 2,15 mètres et 125 Kg.(NDLR: Un vieux fantôme de Didier (les 2m15 bien sûr!!)) autant vous dire tout de suite que ma pauvre machine avait perdu beaucoup de son potentiel d'accélération. Plus rien ne peut désormais m'arrêter, moi le Christian Saron de Génération 4. La réalisation technique est de toute beauté, avec des décors certes trop sobres, mais sympathiques cependant, surtout grâce à des fonds d'écrans

incroyables. Vous aurez droit au brouillard sur le circuit anglais, à la pluie en Suède et à des rochers en plein milieu de la route au Brésil ! L'animation est superbe, fluide et surtout très rapide. L'impression de vitesse est excellemment rendue, grâce à un système de bandes au sol qu'il n'est plus besoin de présenter. Idem lorsque vous inclinez votre bolide, c'est très bien fait, tout comme le relief. Une fois sur la piste, vous êtes complètement plongé dans le jeu, le bruit du moteur y aidant grandement. La jouabilité est parfaite, même si certaines courses sont un peu trop difficiles à mon goût. Mes seuls regrets viennent de l'absence de petites options comme pour modifier par

exemple les réglages de sa bécane, s'arrêter au stand durant la course, exploser le moteur si vous êtes en sur-régime, jouer à deux en même temps... De même, une fois que vous aurez fait le tour des circuits, vous trouverez le jeu un peu moins passionnant. Prime Mover n'en reste pas moins un très bon produit, hyper-jouable.

D.L

81%	GRAPHISME	14/20
	SON	13/20
	ANIMATION	15/20
	DUREE DE VIE	13/20



SPACE CRUSADE

Gremlin - Jeu de stratégie - Disponible sur Amiga, PC et ST.



Après bien des mois d'attente, voici enfin la version PC de ce jeu de plateau qu'il n'est plus besoin de présenter.

S'inspirant fortement du film Aliens, vous y dirigerez un peloton de cinq "Space Marines", des troupes d'élites spécialisées dans l'extermination d'aliens en tous genres ! Vous dirigerez à tour de rôle, chacun de vos hommes, dans des missions qui pour la plupart du



temps, consistent à détruire un maximum d'ennemis ! A chaque tour de jeu, chacun de vos hommes possède un certain

nombre de possibilité d'action: mouvement, tri, ouvrir

une porte,



scanner les environs... Pour tout les combats, la vue passe en 3D pour visualiser les attaques. Beaucoup plus joli graphiquement, le jeu aurait cependant mérité de meilleures musiques et bruitages, l'ambiance sonore étant au bout de quelques sorties, décevante. Space Crusade n'en reste pas moins un excellent produit, demandant pas mal de réflexion. Il faut en effet déployer son peloton intelligemment pour couvrir ses arrières et investir les corridors. L'interface joueur, utilisant uniquement la souris, permet

via un système d'icônes de donner tous les ordres importants. Facile d'accès et prenant, Space Crusade sera en outre suivi très bientôt par un scénario qui ajoutera encore un peu à son intérêt.

D.L.

80%	GRAPHISME	16/20
	SON	13/20
	ANIMATION	-
	DUREE DE VIE	14/20

80 FIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE



Sigwalt Cordel



Polkovnik Dr. I. Tryshin



Messerschmitt Bf109cB



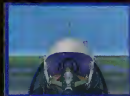
Mk II Supermarine Spitfire



F-4E Phantom II



MIK-15



MIK-21F Fishbed



F-4J Phantom II



F-4 Sea Hunter



Mirage IIIE



MIK-23S Flamingo



F-4G Phantom II

Combat Aérien Rapproché

Disponible pour les compatibles IBM PC

Microprose Ltd, Unit 14, Parkway, Watlington, Oxford, UK
Tel: 0185 444 444, Fax: 0185 444 445
E-mail: info@microprose.co.uk

MICROPROSE
SIMULATION SOFTWARE

DOGS OF WAR

Mindcraft - Jeu de stratégie - Testé sur PC



Dogs of war de Mindcraft est une extension à l'excellent Siege de la même compagnie. Vous avez accès à de nouvelles troupes et à de nouveaux scénarios. Vous découvrirez six nouveaux châteaux qui sont particulièrement délicats à jouer. De plus vous pourrez jouer à deux soit par modem, soit en reliant deux ordinateurs ce qui est formidable. Dogs of war est une extension très réussie que tout passionné de Siege se doit d'acheter !

Intérêt : 83%

PREMIER MANAGER

Gremlin Management - Jeu de football
Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga et ST.

La profusion des jeux ayant pour thème le football abonde. Après les jeux de management de Domark et US Gold, Gremlin se met aussi au vert avec Premier Manager.



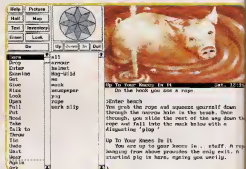
Pouvant se jouer jusqu'à 4 en même temps, les footex se régaleront avec un soft où vous devrez absolument tout gérer: de l'entraînement des joueurs jusqu'à la recherche de sponsors, à vous de vous démenier pour la survie et la montée de votre club jusqu'au sommet sachant que vous commencez en quatrième division. Comme dans tous les jeux de ce type, la réalisation n'a rien d'exceptionnelle mais convient parfaitement. A réserver aux accrocs, les autres trouveront ce jeu inintéressant.

Intérêt : 68%

ERIC THE UNREADY LEGEND

Jeu d'aventure - Testé sur PC.

Voilà venir le chevalier le plus mauvais que vous connaissez, "Eric the unready" de Legend Software. Ce jeu possède de très belles animations, mais la partie principale est constituée par une



aventure texte, avec des écrans fixes. Ceci pourrait décourager les gens. Surtout n'abandonnez pas car les aventures d'Eric sont du plus haut comique, et je vous jure que vous aurez quelques crises de fous rire en jouant. Par exemple ce malheureux chevalier devra en première quête, embrasser un cochon qui, en théorie, est une jeune fille mais qui est en fait un vrai cochon. Hélas seulement en anglais, ce produit mérite le détour.

Intérêt : 78%

V FOR VITORY VELIKIYE LUKI

Three-Sixty - Jeu de stratégie - Testé sur PC.

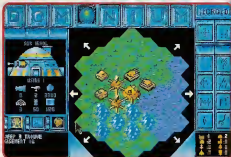
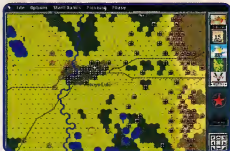
Des grandes plaines froides de Russie, voici venue V for victory - velikiye luki de Three-sixty, un complément pour v for victory. Cette fois les opérations se passent pendant l'hiver 1942-43 sur le front russe. La ville de Velikiye luki située entre Leningrad et Moscou est le siège de batailles effroyables. Vous pourrez commander soit les alliés, soit les forces de l'axe. A vous d'organiser les

mouvements des troupes,

les combats, les

constructions de fortifications, les supports aériens, les tirs d'artillerie... Vous avez accès à certaines informations sur les troupes ennemis. Avec tout ces éléments, il ne reste plus qu'à remporter la victoire. Le graphisme du jeu est excellent avec une définition 640*480 en 256 couleurs. De nombreuses options vous permettent de voir le terrain des événements (avec quadrillage, avec sigle détaillé ou non sur les unités, voir les lignes de ravitaillement...). V for victory est décidément un des meilleurs jeux du genre sur micro. Bonne campagne et que la chance soit avec vous !

Intérêt : 83%



DOMINIUM

Microïds - Jeu de Stratégie - Testé sur Amiga - Disponible sur Amiga, ST, PC

Testé sur PC dans le numéro 47 par le cher Olivier, je découvre ici une version Amiga de bonne facture. Même si le jeu a perdu en couleurs pour les images intermédiaires, l'intérêt du jeu est toujours aussi grand. Pour les possesseurs de 1200, Dominion fonctionne parfaitement. Un très bon jeu de stratégie dans la lignée de Battle Isle.

Intérêt : 80%





LES 4 D'OR FNAC/GENERATION 4 VERSION 1992



Pour la quatrième année, les 4 d'Or ont réuni en France l'ensemble du beau monde de la profession. Cette année, l'envergure de l'opération était encore plus importante. Nous avions en effet donné gratuitement 120.000 guides des meilleurs jeux vidéo de 92 dans notre numéro de Noël, mais également 200.000 guides dans les Fnac. Ces guides contenaient la liste des nominés ainsi que le bulletin de vote, que vous avez été très très nombreux à nous renvoyer. Les années précédentes, nous ajoutions nos votes aux vôtres... Cette année, aucun des résultats n'étaient modifiés, et c'est donc uniquement VOUS qui avez été juges. Après la Locomotive, le Grand Rex et l'Empire, c'est le site magique d'Euro-Disney qui accueillait les 4 d'Or, pour une opération encore plus importante que les années précédentes, puisqu'avant la soirée, un mini-salon dans l'hôtel New-York d'Euro-Disney Resort permettaient de découvrir de nombreuses nouveautés.

LE SALON

Outre les éditeurs français, nous avons eu le plaisir d'accueillir des compagnies

comme
Cyberdreams,
Psygnosis, Domark,
Microprose,
Electronic Arts,
Thalion, Sales Curve,



Olivier Grassiano en pleine discussion avec Michel Houng et Olivier Canou (Gen4).



Tom Watson (Renegade) présente Uridium et annonce Sensible Soccer PC.



Gremlin... De nombreux produits, pour la plupart déjà connus des journalistes étaient présentés, mais il y avait aussi quelques petites surprises supplémentaires.



ELECTRONIC ARTS : UN MOIS RICHE EN NOU

Alors que nous venions de recevoir Xenobots pour test, voici qu'EA nous annonce tout un tas de news des plus intéressantes, présentées durant la journée des 4 d'Or. Que les fans de basket préparent leurs pompes, Michael Jordan In Flight débarque sur PC. Annoncé comme l'ultime jeu de basketball, MJIF vous propose de jouer au 3-on-3. Le joueur contrôle Air Jordan en personne. Techniquement, MJIF est assez impressionnant puisque programmé à partir de vidéo d'Air Jordan en action. Vous pourrez bien sûr exécuter tous les coups qui ont rendu célèbre ce magnifique joueur comme ses "slams", ses "pull-up jumper" ou



encore des "reverse lay-up". MJIF devrait fonctionner en VGA et S-VGA avec de nombreuses digitalisations et s'annonce comme fort impressionnant. Sortant en mars, on pourra mieux voir

Fatty Bear



si la réalisation en vaut le détour. Après les Special Forces et autres Sabre Team, EA se lance aussi dans la simulation de commando.

Contrairement aux autres, Seal Team est réalisé en 3D ce qui permet de nombreux points de vision. Tout y est paramétrable. On peut tout aussi jouer d'un point de vue stratégique sur une carte de la région. Bref, que ce soit dans le rôle de commandant ou celui de bérêt vert, Seal Team s'annonce

comme un très bon jeu. A découvrir en mai sur les PC et compatibles. Après le succès de Putt Putt, EA propose une suite avec un tout autre personnage: Fatty Bear. Ce jeu éducatif semble utiliser le même système que Putt Putt et est au moins aussi mignon. On retrouve avec plaisir des animations rigolotes qui feraient tomber n'importe quel testeur en enfance (n'est-ce pas Yann?). A paraître sur PC, Mac et Mac Cd-Rom. Pas de date annoncée. Dans



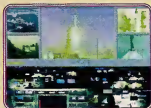
EAUTES

le domaine encore éducatif, EA s'apprête à éditer Kid Pix. En résumé il s'agit d'un Deluxe Paint adapté aux enfants. La réalisation et l'interface sont proches du grand frère Dpaint avec des icônes tout aussi démonstratifs.

D'après le peu que nous avons pu en voir, Kid Pix est prometteur. A suivre



de très près. Enfin, après des mois de gestations, Interplay (distribué par EA) s'apprête à sortir Buzz Aldrin's Race Into Space. Ce soft vous donne le poste de directeur d'un programme spatiale US ou soviétique de la période des pionniers à partir de 1957 jusqu'en 1977. Vous avez un contrôle total et toutes les responsabilités pour mener à



bien cette lourde tâche: développement des techniques, budget, construction et enfin missions. Les programmeurs vous permettent de jouer à deux ou contre la machine puisqu'il s'agit d'une course à l'espace, chacun jouant un camp.

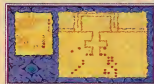


La réalisation semble soignée avec des tas de documents d'archive comme des photos ou encore de véritables séquences animées de décollages (plus de 70). Ceux qui ont apprécié "L'étoffe des héros" vont pouvoir vivre leurs fantasmes spatiaux. Prévu en mars/avril sur PC.



GREMLIN SUR TOUS LES FRONTS

Les gens de Gremlin, eux aussi présents aux 4 d'Or, présentaient surtout Zool sur Amiga 1200, en test dans ce numéro et Zool sur PC que nous devrions bientôt voir apparaître sur nos écrans VGA ! Lilil Devil nous surprend décidément de plus en plus

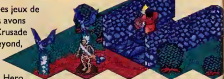


par sa beauté et son personnage, tout mignon. Le mois prochain, on vous en dira un peu plus sur ce produit bien mystérieux. Un autre produit que nous avons pu voir assez sérieusement est Hero Quest 2, le prochain produit de la gamme



s'inspirant directement des jeux de plateau. Ce mois-ci, nous avons d'ailleurs en test Space Crusade sur PC et The Voyage Beyond, l'extension de scénarios pour Space Crusade sur Amiga. Pour en revenir à Hero Quest II, les premiers écrans que vous pouvez voir ne possèdent pas encore des graphismes définitifs. Comme vous pouvez le voir, le jeu s'est très nettement amélioré, ressemblant plus à un véritable jeu micro qu'à une adaptation pure et dure de la version jeu de Plateau. Le système pour donner des ordres est beaucoup plus pratique et puissant.

En bas, une horloge vous indique en permanence pour chacun de vos personnages le nombre de points d'action qui lui restent. A chaque fois que vous vous déplacez, que vous ouvrez une porte ou que vous lancez un sort, l'aiguille bouffe un peu de



vos temps. Lorsque vous n'avez plus de points d'action, la vue passe alors sur un autre de vos héros, qui à son tour peut agir. La carte a elle-aussi pas mal changée. Plus complète, elle permet de mieux visualiser le niveau où vous êtes ! Elle permet aussi de réaliser tout de suite que chaque lieu est beaucoup plus grand. En outre, vos



aventures vous emmèneront la plupart du temps à l'extérieur des bâtiments, ce qui permet aux graphistes de donner libre cours à leurs délires. L'écran d'inventaire laisse lui aussi augurer de beaucoup plus de possibilités avec des tonnes de nouveaux objets, dont un bon paquet de magiques !

La version que nous avons eue entre les mains ne possédait pas encore toutes les options d'implémentées, mais on peut espérer que Hero Quest 2 sera un soft de qualité.





L'ambiance est chaude ce soir ! En haut Hero Quest 2, futur champion des jeux de plateau. En bas Libt Devil, outsider pour les jeux d'arcade/aventure. Les deux sont parfaitement entraînés et prêts à affronter leurs adversaires.



ID-ASHCOM

16 Rue Gémare

B.P. 107

14008 CAEN CEDEX

Commandes : 31.38.22.31 Fax : 31.86.83.26

AMIGA

- . AMIGA 600* 1990 F
- . AMIGA 1200* 3490 F
- . Pour les autres machines nous consulter
- . Moniteur 1085 S 1550 F
- . Scanner noir et Blanc 400 dpi 1290 F
- . Disque dur A600 (prêt à l'emploi)
 - 40 Mo 1590 F
 - 80 Mo 2490 F

PRODUITS ID-ASHCOM

- . Ext. A600/1Mo ss horloge 400 F
 - av horloge 490 F
- . Ext. A500+/1 Mo 400 F
- . Ext. A500/512 Ko ss horloge 195 F
 - av horloge 245 F
- . Extension externe A500 et A500+
 - Laisse le port d'extension libre
 - AX508-2 Mo 1590 F
 - AX508-4 Mo 2290 F
 - AX508-8 Mo 3490 F
- . Disque dur A500/A500+
 - 40 Mo 2990 F
 - 105 Mo 3790 F
 - 205 Mo 6690 F
- . Lecteur externe A500 560 F
- . Lecteur interne A500 505 F
- . Lecteur interne A2000 595 F
- . Sampler Stéréo 270 F
- . Alimentation A500 440 F
- . Switcher 1.3/2.04
 - Permet d'utiliser tous les logiciels
 - Plus de problèmes de compatibilité.
 - Installation aisée
 - Pour A500+ et A2000
- . Switcher automatique Joystick Souris 125 F
- . Apex 440 F
 - Remplace le Mac II, permet la copie de sauvegarde des originaux
- . Buster 330 F
 - ralentisseur de jeu. Permet de finir des jeux tels que LEMMINGS etc

ADEPT - NOUVEAUTES

- . PAINTER 3D 650 F
 - (image en 3D)
- . HOME MUSIC KIT 690 F
 - (digitalisation de sons)
- . FUN COLOR 890 F
 - (digitalisation d'images - Compatible avec tous les Amiga - Pas besoin de mise à jour de la puce AGA - 16 millions de couleurs - Manuel VF)
- . Disquettes 3 1/2 DD 3.60 F

Nous pouvons vous proposer les Produits GVP, AVANCEE, SA TV, ...

Pour 2 timbres à 2.50 F, recevez la liste des prix pour les machines, cartes graphiques, extensions, logiciels pro et ludiques...

Revendeur agréé ID-ASHCOM : SEREL, Sartrouville

*Prix pouvant être modifiés selon les tarifs COMMODORE

Paiement par chèque, CB.

Frais de port : Périphériques et logiciels : 35 F, 35 F supplémentaires pour contre remboursement
Ordinateurs : nous consulter

MICROPROSE S'ADAPTE

Microprose, ayant remarqué que certain se personnes se plaignent du fait qu'il n'y ait pas assez de combats aériens dans les simulateurs, a décidé de créer un simulateur dédié aux combats air-air ou Dogfights. Dans ce jeu vous pourrez prendre les commandes de douze appareils différents allant de l'avion de la première guerre mondiale au F-16a fighting



Falcon. Ce sera à vous de prouver vos qualités de pilote sur tous types d'avions. Vous aurez trois options à votre disposition. L'entraînement ou vous affronterez un appareil de même qualité que le votre. Le "Et si ?", qui vous permettra d'affronter n'importe quel avion à bord de celui de votre choix (un biplan contre un mirage III, à votre avis, qui gagne ?). Enfin, les missions qui vous emmèneront, à travers six scénarios, affronter les plus grands pilotes de l'Histoire. A-vous d'affronter le baron rouge ou de sauver votre peau pendant le conflit des Malouines. Pour parler graphisme, la définition est assez incroyable. Lorsque vous croisez un ennemi en plein ciel, il n'y a aucun effet de grossissement de sprites, au contraire vous pouvez presque voir le blanc des yeux du pilote qui va vous abattre. De nombreuses vues extérieures seront à votre disposition avec une vue stratégique qui vous permet de voir votre avion de l'extérieur mais



Comme vous le voyez sur ces pages, un grand soin a été accordé à la représentation des appareils et des pilotes. Le réalisme de Dogfight vous épatera !



Vous aurez aussi droit à de superbes écrans qui ponctueront les phases d'action pure !



**Le plus grand
numéro
qu'un magazine
puisse
vous faire !**

Génération 4 à consommer sans modération !!!...

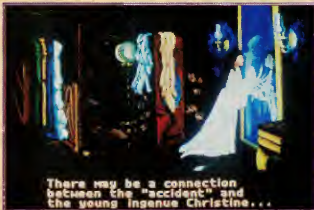


Outre la version Amiga de Gunship 2000, nous avons pu voir quelques écrans de The Ancient Art Of War In The Skies sur Amiga aussi, qui promettent beaucoup. Toujours dans le genre adaptation de produit, nous



Ci-dessus, deux écrans de Ancient Art Of War In The Skies. Comme vous pouvez le voir, le jeu utilise pleinement la palette de 32 couleurs.

avons enfin pu obtenir quelques écrans de Civilization sur ST, le jeu final étant toujours prévu sous peu ! La version Macintosh que nous avons pu tester était supérieure à la version PC, c'est vous dire si le jeu était encore plus génial. D'ici quelques mois aussi, nous aurons droit aux versions françaises de Rex Nebular et de Wordtris, initiative qui ne pourra que réjouir les fans



Ci-dessus, un des écrans du prochain jeu d'aventure de l'équipe à qui l'on doit déjà Rex Nebular. Cette fois, il s'agira d'une enquête policière bien étrange...



d'aventure et de jeu à la Tetris. Avec plus d'une douzaine de gros produits prévus d'ici la fin de l'année, Microprose devrait nous montrer très prochainement toute la série de nouveaux produits, avec DragonSphere et Return Of The Phantom Of the Opera, deux jeux d'aventures prometteurs, mais aussi un jeu de rôle très attendu: Challenge Of The Five Realms. Avec toujours tout un tas de simulateurs prévus, nous n'allons pas manquer de matière à nous occuper !



AUX
COMMANDES DE
VOTRE FLIGHT STICK
VOUS NE MANQUEREZ
PLUS VOTRE CIBLE



CH PRODUCTS
VOUS OFFRE UNE
GAMME DE PRO-
DUITS DONT LA
QUALITE PREMIERE EST LA PRE-
CISION. IL VOUS FAUDRA TOUTE
LA MANIABILITE ET L'EXACTI-
TUDE DES PRODUITS CH POUR
ARRIVER A VOS FINS ET RENDRE
QUASI REELS LES RAIDS ET MIS-
SIONS QUE VOUS MENEREZ.

PRODUITS DISPONIBLES
chez tous les bons revendeurs



MACH I PLUS™

- Plus ergonomique
- précision optimum
- disponible pour IBM PC et Apple
- Excellent rapport qualité/prix

ROLLERMOUSE

- plus rigide et plus précise
- de 400 à 2800 CPI
- 4 touches ergonomiques
- Pour IBM PC et compatibles



GAMECARD AUTO III™

- 2 ports joystick
- installation simplifiée
- Pour IBM PC/XT/AT/PSE jusqu'à 33 MHz

MACH II / III™

- Joystick analogique
- Connecteurs en métal
- Pour PC et compatibles
- haute précision

INNELEC

Produits distribués en exclusivité par Innelec : Centre d'Activités de l'Oureq
45, rue Delazy
93 692 Pantin cedex

POWER COMPUTING

LECTEURS ATARI ET AMIGA

PC720 Alimentation 220v	539	PC880N Lecteur externe	499
PC720P Alimentation port joystick	499	PC880B	710
PC722i Lecteur interne 720ko	429	(Hardcopieur+artivirus incorporée)	
Blitz Turbo	200	PC880B/CYCLONE	790
Hardcopieur (copie d'une disquette)		PC880B/XCOPY	999
Atari ou autre en moins de 40 secondes)		PC881 Lecteur interne A500	540
PC720B	730	PC882 Lecteur interne A2500	590

(Hardcopieur Blitz+Freeboot+artivirus incorporée)

PROMOTIONS:

Ultimate Ripper	299
Ripper + ring	399
Ram 44256/51100	55
Diak 3 1/2 4/10 et 3,5/100	

ACCESSOIRES

Souris optique	
	310
Souris power mécanique	
	130
Multikikstart Electronique	
500,500+,600,2000	350

ROM 1,3 et 2,04 NC

Pieces detachées pour
Amiga disponibles

EXTENSIONS STF:

Toutes nos extensions sont
sans soudures:

Mega ST1.2 et STF:

2 Mo	999
4 Mo	1690

520 STF en 1 Mega:	
0,5 Mo	450

STF:

Sim 1 Mo	295
Sim 256 Ko	120
EXT en barette sim nous consulter	

Scanner Amiga/ Atari: 1290 frs
400 dpi 64 teintes (Promo)
HD500+ GVP pour A500 52 Mo
avec 2 Mo 4500
VIDI ST/AMIGA avec Filtre 1790

EXTENSIONS

512 Ko Sans Horloge	
249 (Promo)	
512 Ko Avec Horloge	
299 (Promo)	
1,5 Mo Avec horloge	
890 (Promo) *	
1Mo Pour A500+	
400 (Promo)	
Rajouter 1Mo de plus dans votre A500 tout en gardant votre extension 512 Ko pour	499 *
Extension sur bus externe avec sortie :	
2Mo	1290 *
4Mo	1890 *
8Mo	2990 *
Extension sur bus externe sans sortie:	
2Mo	990 *
Extension A600 Ss Horloge	
490	
Extension A600 av Horloge	
400	
Necessite Kikstart 1,3 *	

Disque Dur

ATARI

40 mo serie 900B
complet au prix
de
2990 Fttc

Scanner

Couleur Amiga
2990 ttc

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 57 01 69
Fax: 43 38 00 26
Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10 h à 13 h et de
14 h à 19 h

Frais de port en sus, veuillez nous consulter

POWER SE MET A
L'HEURE DE L'AMIGA!

Amiga 600:

Amiga 600	1890 F ttc
Amiga 600 HD 20 Mo	Nous consulter
Amiga 600 + Moniteur 1085s	3590 F ttc
Amiga 600 HD 20 Mo + Moniteur 1065s	Nous consulter

Amiga 2000:

Amiga 2000	Nous consulter
Amiga 2000 + Moniteur 1083s	Nous consulter

Amiga 3000:

Amiga 3000/25 50	15490 F ttc
Amiga 3000/25 100	16599 F ttc
Moniteur Multisynchro 14" A1900	3590 F ttc

CDTV Amiga:

CD 1000 CDTV avec telecommande infra rouge	
	2790 F ttc
CD 1800 Amiga cdtv avec la starter park	3690 F ttc

AMIGA 1200:

A1200	2990 F ttc
Moniteurs:	
1085S	1790 F ttc
1084S	2190 F ttc

PROMOTION:

Disque dur pour A600 40 Mo Interne	1790 F
Disque dur pour A600 80 Mo Interne	2590 F

Les Packs de la rentrée:

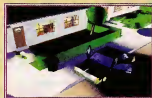
VIDI Amiga + filtre électronique	1790 F ttc
A600 + PC880 + PC605s	SUPER PROMO
A600 + PC880 + PC605s + 1083S	SUPER PROMO

POWER OUVRE UN CENTRE DE
REPARATION POUR LA GAMME
AMIGA!!!

Nos prix peuvent changer sans aucun préavis.

MICROÏDS INNOVE

Avec quelques nouveaux produits en développements et surtout la distribution des produits Ice en France, la compagnie française a pas mal de projets de prévus pour cette année 93. Après des heures nécessaires pour questionner l'équipe de chez Microïds, ils nous ont avoués quel est leur prochain jeu, le montrant d'ailleurs pendant la journée de démonstration des 4 D'or. Le nom est EVIDENCE. Le lieu San Francisco. Le héros, un journaliste. La technique, de nouveaux algorithmes 3D. La relation entre tout



cela, un scénario très impressionnant. Un journaliste prépare un papier sur la Mafia et sur ses agissements. Mais il semble que dans le lot de vieux articles qu'il déterre, un détail gêne les gens du milieu. Un beau soir, deux hommes débarquent chez le journaliste et l'enlève dans sa voiture. Peu de temps après, ils utilisent la voiture pour renverser et tuer un politicien en pleine



ville. Un homme assiste à toute la scène et très vite la police prend en chasse la voiture. Les gangsters arrêtent la voiture en plein tournant dans les collines, assomment le journaliste, le mettent à la place du conducteur, et poussent la voiture dans le vide. La voiture chute mais n'explose pas. La police arrive et arrête le journaliste. Accusé de meurtre, celui-ci est relâché sous caution et doit prouver son innocence. Le jeu sera une course contre la montre, le journaliste devant trouver le fin mot de l'histoire avant



d'être jugé. A côté de l'histoire, il y a le côté technique qui est époustouflant. L'équipe de Microïds a énormément travaillé sur le principe de la 3D. Ils en



85

CYBER RACE

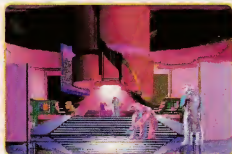
Cyberdreams continue sur sa lanc e ! Apr s l'excellent et surtout le tr s original Darkseed (sur lequel participa activement Giger, le cr ateur des monstres d'Alien), les d veloppeurs

am ricains n'ont pas h sit    faire appel   une autre c l brit  de la d cennie, j'ai nomm  Syd Mead, le concepteur industriel de g nie qui est   l'origine de bon nombre des appareils, engins et salles que vous avez pu admirer dans des productions telles qu'Alien, Blade Runner, Tron, 2010, Star Trek... La cr ativit  de Syd Mead a pu

avec Cyber Race s'exprimer compl tement. Le jeu se d roule en effet dans le futur. Vous y incarnez un pilote surdou , oblig  de participer aux courses opposants les Terrans et les Kalidasians, deux races autrefois en guerre. D sormais, les hostilit s se d roulent sur des pistes, les

Cyber Track, sur lesquelles des pilotes des deux factions s'affrontent dans des courses souvent mortelles, et au cours desquelles tous les coups sont permis. En plus de la course proprement dite, vous aurez en effet acc s   diverses armes pour mettre hors course les autres concurrents. Les auteurs du jeu ont en outre fait un gros effort pour apporter un background

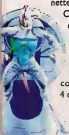
int ressant. Le jeu ne sera pas constitu  en effet d'une succession de courses, une v ritable histoire non lin aire ayant  t  incorpor e au produit. Pr vu   la fois et en m me temps sur PC et en CD Rom, Cyber Race offrira des graphismes somptueux, Syd Mead ayant pour la plupart d'entre eux fournis des croquis et suivis ensuite leur mise en couleur. Pour les courses, Cyberdreams utilise la m me technologie (Voxel) que Novalogic dans Comanche. Le r sultat est impressionnant et surtout d'un r alisme incroyable. Le degr  de d tails pourra  tre modifi , pour rendre les d cors nettement plus jolis et





La participation de Syd Mead sur le projet se concrétise dans un premier temps par l'élaboration de dessins en noir et blanc, avec des indications pour la mise en couleur. Les graphistes de Cyberdreams s'occupent de la digitalisation, du travail pour offrir le dessin obtenu et enfin du "coloriage" à l'écran. Reste alors une dernière étape: l'envoi à Syd Mead pour son accord définitif !

l'animation beaucoup plus fluide. Quoi qu'il en soit, le jeu semble être nettement plus rapide que Comanche. La course que nous avons pu voir se déroulait dans des canyons, avec des graphismes ressemblant



complètement à ceux du 4 d'Or de la meilleure Simulation (Comanche de Novalogic). Le joueur pourra à chaque fois sortir des limites de la course, mais cela lui fera perdre des points. Les dialogues seront entièrement digitalisés, ce qui devrait définitivement faire de ce produit une formidable surprise d'été. Une version Amiga et une autre sur



Macintosh sont prévus dans les mois qui suivront. Le projet suivant des équipes de Cyberdreams,

prévu pour fin 93 se nomme "I have no mouth, and I must scream" (pour l'instant). Basée sur une histoire écrite par Harlan Ellison, écrivain américain célèbre, récompensé par un prix Hugo, 8 fois par un prix Nebula... Son esprit créatif et perturbé est à l'origine de nombreux mondes bizarres et inquiétants. A suivre...



L'OCEAN VA JUSQU'A MARSEILLE...

Nous connaissons Ocean prenant des licences de films pour développer des jeux, mais là nous avons été franchement surpris ! Ocean vient d'acquiescer la licence de ?... de !... de... l'Olympique de Marseille, rien de plus, rien de moins. Et oui, en association avec cette prestigieuse équipe de football Française, Ocean développe O.M. Super Football. Dans ce jeu vous



pourrez prendre la place de vos stars préférées et composer votre équipe en choisissant les joueurs de l'O.M. Vous aurez des images digitalisées de chaque joueur. Vous participerez au championnat de France et peut-être aurez-vous la qualification pour la coupe d'Europe. Vous pourrez jouer à 1 ou 2 joueurs avec 10 niveaux de difficultés, avoir des vues de dessus ou de côté et même choisir les conditions climatiques. A tous moments vous aurez accès à un ralenti image par image. Avec O.M. super football, Ocean devient partenaire

officiel de l'O.M. Ceux, qui ont la chance de pouvoir aller sur le stade Vélodrome de Marseille, pourront voir la campagne d'affichage du jeu. Ocean devient même sponsor avec Coca Cola et Adidas du concours du meilleur jeune footballeur. Les passionnés de football ne pourront que se réjouir de cette licence, d'autant plus que le championnat est en pleine effervescence, Marseille n'ayant pas encore le titre de Champion de France en poche ! Bonne chance à Ocean et vive l'O.M.





La meilleure sélection de logiciels du Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE ST 021
LOUTHIQUE : le meilleur utilitaire
connu pour gérer votre liste de diogenes.

DISQUETTE ST 024
MASTER BREAK et **BALLZONE** : une
compilation de deux très bons casse
brignes.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITE DOMESTIQUE : une
excellente comptabilité qui conviendra aussi
bien à votre budget personnel qu'à un petit
commerce.

DISQUETTE ST M3
PENCURY : on très bon jeu d'arcade... Si
vous y goûtez, vous êtes câblé.

DISQUETTE ST 285
SOIKO ST : un excellent jeu de réflexion.
De quoi passer de longues soirées. Sur STP
téléchargez.

DISQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableau en version
Français.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des
lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de
EDF, entièrement en Français et très
intéressant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel
qui vous permet de réaliser en quelques
minutes vos propres images et démos
(images + sprites + musique + scrolling).
Et en plus on est en français Français.

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon
logiciel pour faire vos thèmes astral selon
les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel
est entièrement en Français et simple
d'utilisation, ce qui le rend accessible à
tous.

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : utilitaire qui vous aide à
conjuguer la plupart des verbes de la
langue Française. Un très bon logiciel
éducatif.

DISQUETTE ST 425
SYNTHETICS ARTS v2.02 : un superbe
logiciel de dessin, qui devrait être
commercialisé... Compatibles Nitchrome et
en Français.

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : casse brignes offrant de
multiples options, fourni avec son éditeur
de tableaux. Sur Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1500 DISQUETTES

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de
société du même nom. Vous devez gérer
votre budget entre que vos adversaires. A
la fin du temps imparti, celui qui possède
le plus d'argent a gagné la partie. Logiciel
entièrement en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMP : une disquette ne
contient pas moins de trois éditeurs de
texte, et pas des moindres puisqu'il s'agit de
Text Plus v2.36, TextEdit v2.9, et Dingo
v1.35. Un bon ensemble de programmes
pour ceux qui cherchent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un
excellent éditeur de texte qui vous
permettra de rédiger documents en sonores
avec un maximum de 6000 lignes. Ce
logiciel est entièrement en Français et offre
les options principales des bons traitements
de texte.

DISQUETTE AM 455
LE MARID : un scénario clivé de Tétris
absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPORCHIEUT v2.52 : un excellent jeu
de plateau avec son éditeur de tableaux.
Graphiques très soignés.

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne
adaptation de ce classique jeu de café
qu'on se présente plus.

DISQUETTE AM 471
MOVEM : un bon jeu de réflexion inspiré
du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez
pousser des objets sur les emplacements qui
leur sont réservés.

DISQUETTE AM 472
COLORIS : un clone de Columns. Vous
devez remplir des cubes et supprimer des
lignes de couleur. Un excellent jeu de
réflexion.

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II : voilà un superbe
casse brignes, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up
en scrolling vertical, aux graphismes très
agréables. Un must.

DISQUETTE AM 479
MICROBROS : un excellent jeu d'arcade...
de quoi passer les longues soirées d'hiver...

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE PC 503
GALACTIC : ce très bon jeu de de voir
en met plein la vue et plein les oreilles (si
vous possédez une carte Audio). Nécessite
un disk fix et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS v3 : un des meilleurs logiciels
éducatifs en Shawware. d'un concept très
original, un prof très drôle vous guide
au cours de vos tests. Avec un tel prof,
vous allez faire de fabuleux progrès en
Anglais... de toute façon vous n'aurez pas
le choix... Saperle. Version libre exist.

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL v2.20 : la même chose que la
désigne d'anglais mais pour apprendre
l'espagnol.

DISQUETTE PC 506
KMP2 : un excellent répertoire simple à
utiliser. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour
faire l'inventaire de tous vos logiciels.
Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA : un gestionnaire de vos rendez-vous et
cartes d'adresses. Une très bonne
réalisation. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 519
QUALITY : un excellent jeu de réflexion
dans lequel vous devrez reproduire des
figures et éviter le déstabilisateur d'une
balance. Les graphismes sont agréables et
en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
QESBOOK : logiciel de gestion de
bibliothèque capable de gérer les livres qui
sont livrés en prêt. Entièrement en
Français.

DISQUETTE PC 516
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer
votre bibliothèque en vidéo, vous permettra
de localiser de cassette vidéo. Entièrement
en Français.

DISQUETTE PC 518
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer
convenablement votre cave. En Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous
permettra de gérer tous vos documents
quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH

DISQUETTE MAC 605
Compilation de 16 logiciels entièrement
en Français. Vous y trouverez jeux,
éducatifs et utilitaires divers.

DISQUETTE MAC 609
TOUTS COMPTES RENDUS v1.1 : logiciel
de comptabilité très pratique et simple à
utiliser. Le meilleur connu actuellement
dans le genre. Entièrement en Français.

DISQUETTE MAC 625
OXVY : un excellent jeu de réflexion
et de stratégie à posséder absolument.
En Français.

DISQUETTE MAC 627
THE SCABBLEUR v1.1 : une
excellente adaptation du célèbre jeu de
Scrabble, à posséder de toute urgence.
Entièrement en Français.

Avis aux programmeurs.
Vous avez développé un logiciel de jeu,
un utilitaire, ou encore un éducatif et
cherchez un bon moyen de distribution.
IFA vous propose de distribuer vos
produits sur disquettes macintosh. Soit
en Shawware, soit en Fireware, ou bien
en édition dans un package
professionnel sous le label IFA.

Rabais imprimés	
Star Nihil...	25 Frs pièce
2 achetés = 1 gratuit	
Logiciel interne Atari	540 Frs
Logiciel externe Atari	570 Frs
Logiciel externe Atari 5.25"	550 Frs
Extension 5.25" Atari STP	510 Frs
Logiciel interne Amiga	540 Frs
Logiciel externe Amiga	540 Frs
Extension 5.25" A500	510 Frs
Extension 5.25" A500 horloge	520 Frs
Extension 1.5M A500 horloge	590 Frs
Extension 1M A500	500 Frs
Extension 1M A500	500 Frs
Sortis Atari/Amiga/PC	200 Frs
Pièce format M	60 Frs
Support format photo	220 Frs
Boîte cassette 5.25"	60 Frs
Support Amiga/Atari	690 Frs
Support PC Dextra	990 Frs
Imprim. jet d'encre Printjet	6219 Frs
Kit de nettoyage pour souris	50 Frs
Disquette de nettoyage	25 Frs
Hamlet pour Solo Atari	299 Frs
Hamlet pour Turbo Atari	250 Frs
Pièce format M Nylas	60 Frs
Pièce format M Vire	60 Frs
Support format 5"	180 Frs
Support format M	220 Frs
Tablet de souris	40 Frs
Utilitaire Kipper	299 Frs

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11)

Je commande les disquettes suivantes :

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce
Macintosh : 40 Frs pièce
Amiga : 25 Frs pièce
5 disquettes commandées = la 6ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel : 40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :

Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Shawware (cocher XFr en timbres)
pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (cocher XFr en timbres) :
MOON 345 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le club de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Macintosh et Compatibles (cocher 10 Frs en timbres)

Nom Prénom
Rue
Code Postal Ville C.P. 54900 Cerfontaine

CP 54900

CP 54900

LA CEREMONIE DES 4 D'OR

19h30 :

Tout est en place pour que la plus grosse soirée de remise de prix du milieu se déroule sans problème. Pendant que les invités se pressent devant les portes du parc Eurodisneyland, ouvert uniquement



Olivier Fric (à gauche) s'occupe comme il peut avec Michel Gold (à droite) (voir page 104).

pour l'occasion, l'ambiance est plutôt tendue au Videopolis, où Amanda MacLane et Stéphane Lavoisard, qui présentent ensemble pour la deuxième année la cérémonie, courent contre la montre pour être fin prêt, habillés et maquillés pour 20h00. Les techniciens procèdent aux derniers réglages.



Le Maître de Cérémonie en pleine action: "Ladies and Gentlemen, Stéphane Lavoisard LIVE".

19h40 :

Les invités, guidés par des hotesses, découvrent Main Street USA, le Château de la Belle au Bois Dormant, avant d'entrer dans Discoveryland, la partie futuriste du parc. Les premiers invités entrent dans Videopolis, cette splendide salle de spectacle qui propose tous les jours le show "La Belle et la Bête". Un big-band au look futuriste accueille les

gens en fanfare, alors que le champagne commence déjà à couler à flot. En quelques 20 minutes, plus de 600 personnes vont ainsi remplir peu à peu le Videopolis.

20h00 :



Amanda MacLane fit avec Stéphane Lavoisard un duo charmant.

Les techniciens, Léonore, l'hôtesse qui remettra les prix aux vainqueurs, Amanda et Stéphane se mettent en place.

20h15 :

Stéphane monte sur scène le temps d'annoncer le déroulement de la soirée, et est suivi de Juan Hoguet, directeur du Service Technique de la Fnac, qui explique les raisons de l'association des



Patrick André et Godefroy Gaudicelli en pleine réflexion. Les big bandeurs ont watching us !





Durant le mini-salon, Yann Rencard, testeur chez Gen4 s'est éclaté comme un fou avec ce "ping-pong virtuel" (J.P. Mazou), utilisant une caméra pour déterminer en temps réel la position des raquettes !

deux compagnies pour cette opération; la Fnac et Génération 4 agissent en effet dans le même but; contenter l'utilisateur en le guidant dans ses achats. Pas étonnant que la Fnac soit dans ses conditions les premiers vendeurs de logiciels en France aujourd'hui.

20H20 :

Le rideau de scène s'ouvre sur le décor de la Belle et la Bête. Tout est en place pour que la cérémonie commence.



Victor Perez supportant déjà mal les flashes des appareils photos devant l'après-midi. Ce n'est qu'un début ! Quelques heures plus tard, il montera sur scène avec toute l'équipe de Delphine Software pour prendre le trophée du meilleur jeu d'action sur micro Flashback.

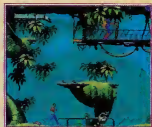
20H22 :

MEILLEUR JEU D'ACTION (ORDINATEUR)



Flashback	42%
Epic	22%
Shadow Of The Beast 3	12%
Project X	12%

C'est en toute logique que Delphine Software remporte le prix pour Flashback, un jeu qui semble vous avoir tout autant enthousiasmé que Another World l'année précédente. Cela fait maintenant deux ans que la



compagnie française gagne ce prix, ce qui est plutôt un tour de force ! Le prix est remis à toute l'équipe de Flashback, menée par Paul Cuisset.

20H25 : SIMULATION SPORTIVE (ORDINATEUR)

Voilà une catégorie où la bataille a fait rage entre Sensible Soccer, le football de l'année 92, et Grand Prix, qui grâce à sa version PC, réussi cependant à



GÉNÉRATION 4

**Inventeur du
1^{er} magazine 16 bits**

GÉNÉRATION 4

**Inventeur du
1^{er} magazine Disquette**

**Aujourd'hui GÉNÉRATION 4
invente**

GENÉRATION 4
NOUVELLE FORMULE



Melanie Dickie (à gauche) et Allison Fenloh représentaient dignement Microprose.

L'emporter avec 5% d'avance. Microprose remporte donc le prix, que viennent chercher Allison Fenloh de Microprose Angleterre et Melanie Dickie de Microprose France.

Grand Prix	40%
Sensible Soccer	35%
Lotus 3	16%
Nio Second Prize	9%



20H29 : JEU D'AVENTURE (ORDINATEUR)

Alone in the Dark	44%
Indy 4	21%
Rex Nebular	9%
Last Files Of Sherlock Holmes	6%



Mark Lewis (Electronic Arts) et Henri Coron (Exasoft) reçoivent ce trophée prestigieux pour Underworld (Origin).

Une splendide victoire d'Alone In The Dark, le jeu de Frédéric Raynal, qui arborait aux 4 d'Or les couleurs de Delphine, ce dernier ayant avec son équipe quitté Infogrames (voir plus loin). Pourtant, ce n'était pas facile avec Indy 4 en face de soi...



C'est Bruno Bonnel, le grand manitou d'Infogrames, qui vient d'ailleurs chercher le prix, "oubliant" d'ailleurs d'appeler Frédéric Raynal sur scène !

20H33 :

JEU DE ROLE (ORDINATEUR)

Ultima Underworld	44%
Ultima 7	16%
Eye Of The Beholder 2	14%
Black Crypt	12%



Mark Lewis (Electronic Arts) et Henri Coron (Exasoft) reçoivent ce trophée prestigieux pour Underworld (Origin).



Encore un résultat logique, le jeu d'Origin ayant été sans aucun doute le plus innovateur du genre, et Ultima Underworld pulvérise d'ailleurs l'ensemble de ses concurrents. Notez au passage que le second était encore un jeu d'Origin, Ultima 7 en l'occurrence. Origin ayant été racheté par Electronic Arts, c'est Mark Lewis, le patron d'Electronic Arts Europe qui vient chercher ce prix.



HISTORYLINE

1914-1918

**TOUT A COMMENCE A SARAJEVO LE 28
JUN 1914 AVEC L'ASSASSINAT DE
L'ARCHIDUC FRANCOIS-FERDINAND...**

HISTORYLINE 1914-1918



HISTORYLINE 1914-1918 est un wargame relatant les événements de la première guerre mondiale. Ce jeu se joue à un ou deux joueurs. Vous endossez le rôle des alliés ou de l'armée allemande et vous surveillez le déploiement de vos troupes et les contre-attaques de l'ennemi grâce à une vue aérienne des combats.



Pour vaincre, il faudra tenir compte de nombreux facteurs tels que les changements de saison, la qualité du terrain, le contrôle des points stratégiques, tout en planifiant bien vos attaques. N'oubliez pas que l'objectif est de se montrer toujours plus habile que l'ennemi !



Disponible sur PC et AG en version française
En vente dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

© 1992 by Blue Byte. All rights reserved.



Blue
Byte

3615 UBI

HISTORYLINE 1914-1918 reprend tous les faits historiques de l'époque, animés de magnifiques illustrations. Un manuel très bien documenté et très complet vous servira de guide tout au long de vos missions.

Facile à jouer, HISTORYLINE 1914-1918 est un must pour tous les passionnés de jeux de stratégie et de simulations historiques. Des heures de jeu passionnantes en perspective !



"Sans conteste le meilleur wargame du moment"
Génération 4, 90%

"Vous craquerez complètement pour cette merveille"
Joystick

"Historyline est un excellent jeu" Tilt, 16/20

Distribué par

UBI SOFT 28, rue Armand Carrel

93100 Montreuil sous Bois

Tel : (1) 48 57 65 52

20h36 :

**SIMULATION
(ORDINATEUR)**

Comanche	50%
Falcon 3	21%
B17 Flying Fortress	16%
Task Force 1942	3%



Alors là, pas de doute sur votre favori, puisque Comanche remporte carrément un vote sur deux. Comme quoi vous préférez les simulateurs très beaux et plutôt simplifiés, ce qui est logique. C'est Yves Guillemot d'Ubi Soft, qui distribue ce produit de Novalogic en France, qui est venu chercher le 4 d'Or.



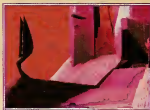
20h40 :

**REFLEXION
(ORDINATEUR)**

Une demi-surprise avec la victoire de Dune, qui avait en face de lui l'excellent Civilization de Microprose. Dune, qui avait été classé dans cette catégorie plutôt que dans les jeux d'aventure, le jeu étant à mi-chemin entre les deux styles. Une belle victoire pour ce jeu assez ancien !

Une partie de l'équipe de Cryo, menée par Philippe Ulrich, viennent chercher le prix en question.

Dune	35%
Civilization	29%
A-Train	19%
Siège	9%



Thierry Braille (Virgin) et toute l'équipe de Cryo viennent sur scène pour recevoir leur trophée. Philippe Ulrich au micro !



20h45 :

EDITEUR (ORDINATEUR)



Origin	36%
Microprose	35%
Infogrames	12%
LucasArts	11%

La lutte la plus serrée des 4 d'Or, avec une victoire d'Origin avec 1% d'avance sur Microprose ! Bien moins de produits pour la compagnie rachetée par Electronic Arts, mais que des méga-hits ! Il est vrai, avec Ultima Underworld, Ultima 7 et autres scénarios pour Wing Commander 2. Un prix que vient chercher Mark Lewis, ravi d'avoir fait le voyage jusqu'ici.



20h50 :

C'est un des moments forts de la soirée, avec une présentation des plus belles images de jeux des mois ou années à venir. Au programme, 15 minutes délectantes de produits CD-Rom avec Drive Fractalus, Dune, Dracula, Microcosm et Eden. Dans la foule, c'est le délire... De nombreux éditeurs semblent d'ailleurs prendre conscience du retard qu'ils ont dans le développement de produits sur CD, en voyant les merveilles proposées par Cryo, Virgin et Psygnosis...





21H05

JEU DE PLATES-FORMES (CONSOLE)

Sonic 2	57%
Super Mario World	19%
Mickey & Donald in World Of Illusion	15%
Chuck Rock	3%

L'année dernière, c'est Super Mario 3 qui avait remporté le prix, et cette année, Sega se venge avec une belle victoire de Sonic 2 devant Super Mario World. Un prix qui vient chercher Luc Boursier de Sega France.



21H08 :

SHOOT'EM'UP (CONSOLE)

Thunderforce 4	42%
UN Squadron	25%
Super Aleste	23%
Gynoug	6%



Rempoté par Thunderforce 3 l'année dernière, il est à nouveau raffiné par le nouveau jeu de Tecnosoft, compagnie japonaise récemment rachetée par Sega. Voilà un prix qui permet à Michel Bams de Sega France de venir chercher un nouveau prix pour Sega.

Chez votre marchand de journaux

UNIVERS MAC

ET SA DISQUETTE GRATUITE

LA DISQUETTE DU MOIS :

MAELSTRÖM 1.0

Un super jeu d'arcade !

FONT-CLERK

De l'ordre dans vos polices

ADRESSAGE 32 BITS

Mieux gérer votre mémoire

CE MOIS-CI DANS UNIVERS MAC :

Dans le numéro de février, ne manquez pas dans Univers Mac : le Guide 93 sur tout le matériel et les logiciels Macintosh. Bilan vérité : Omnis 7, gestionnaire de bases de données. Studio : 4 cartes graphiques accélérées. Perso : apprendre les langues dès l'école primaire ! Système : PC à Mac, échanges réussis. Direct Mac : savoir acheter,

UNIVERS MAC

univers

Mac

Plus que des informations

N° 22 - Mars 1993 - 27 francs

ACHATS EN DIRECT

Sachez lire les PUBLICITES de la VPC !

COTE DE L'OCCASION ACHETEZ DU BIC !

11 et une 100 pages de nouvelles, de conseils, de prix, de bonnes affaires

GUIDE 1993

14 synthèses thématiques pour tout savoir sur les logiciels ténors

CHRONO EN MAIN

4 CARTES VIDÉO (VRAIMENT) ACCELERATRICES

Un super jeu d'arcade !

Macintosh 128K

Macintosh 128K avec l'extension 800K

De l'ordre dans vos polices avec Font-Clerk

MAINTENANCE mode d'emploi

BILAN VÉRITÉ

OMNIS 7

Clé de bonne UNIVERSELLE

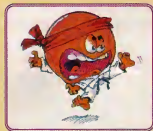
NOUVEAU

MACINTOSH CENTRIS : EXIT Ili, Ici ?

MACINTOSH PERFORMA CHEZ CONFO, DARTY, BOULANGER ET LES AUTRES

21H11 :

BEAT'EM'UP (CONSOLE)



Une victoire sans surprise pour le jeu de baston de Capcom, l'étonnement venant plutôt du score-fleuve, le meilleur score enregistré depuis la création des 4 d'Or. 91% de votes, c'est d'ailleurs à peine croyable. C'est Stéphane Bohl et Eve-Lise Deleuze de Bandai qui viennent chercher le prix.

Street Fighter 2	91%
Fight Fight	3%
Ninja Gaiden	3%
Teenage Ninja Mutant Turtles	2%

21H14 :

SPORT (CONSOLE)

Team USA Basketball	27%
Speedball 2	24%
Super Soccer	24%
Kick Off	24%



Des scores très serrés qui voient la victoire de Team USA Basketball d'Electronic Arts, ce qui nous aura surpris, tout comme Mark Lewis, PDG d'Electronic Arts, qui ne comprend pas non plus ce résultat inattendu !

21H17 :

SIMULATION (CONSOLE)



Pilotwing	45%
Blazing Sides	25%
LHX Attrition Commander	23%
Steel Talons	7%

Encore une victoire aisée pour Nintendo, qui s'empare de ce prix où les nominés étaient il faut l'avouer peu nombreux. C'est à nouveau Stéphane Bohl et Eve-Lise Deleuze qui s'emparent du trophée. On assiste à un véritable duel entre Nintendo et Sega.

21H20 :

AVENTURE / REFLEXION



Zelda 3	50%
Legend of Zelda	29%
Populous	11%
The Immortal	10%

Et ce n'est qu'un début... Avec un vote sur deux pour Zelda 3 sur Super Nintendo, vous permettez à ces deux acolytes de Nintendo de venir chercher un nouveau prix, tout à fait mérité d'ailleurs.

21H24 :

EDITEUR

Capcom	40%
Sega	25%
Nintendo	20%
Electronic Arts	14%

Une des grosses surprises de la soirée. Capcom, avec Street Fighter 2, a réussi à être reconnu à un point tel que la compagnie écrase Sega et Nintendo. Aujourd'hui uniquement distribué par Bandai, le prix est donc une nouvelle fois remis à Eve-Lise Deleuze et Stéphane Bohl, qui repartiront décidément les mains pleines de trophées.

21H27 :



Nick Young de chez Virgin EDS et Jeremy Blawie

Voici le moment qui surprendra tout le monde, avec la remise de trois prix exceptionnels. Tout d'abord, pour le meilleur projet sur CDi, le jeu de Coktel Vision Inca est récompensé par un



TU AS LE CHOIX DES ARMES... CHOISIS MAINTENANT LE JOUR ET L'HEURE



LES AS DE 14-18

VAISSEAUX DE L'ESPACE

AVENTURES MEDIEVALES

A L'ABORDAGE

TORPILLES ET SOUS-MARINS

PLUS DE
70%

DE REDUCTION*
SUR L'HEURE DE CONNEXION,
PENDANT DEUX JOURS.

Rejoignez dès maintenant les meilleurs combattants sur 3615 WARGAME. Choisissez votre période de connexion en remplissant le bulletin-réponse ci-contre. Votre code d'accès vous sera rapidement envoyé. Cette offre est limitée dans le temps, ne perdez plus une seule seconde.

*Coti du 36 15 : T 36

OUI

Je souhaite profiter de votre offre exceptionnelle, et bénéficier de plus de 70 % de réduction sur l'heure de connexion, durant les 2 jours consécutifs de mon choix*. Voici mes coordonnées, afin que mon code d'accès me soit rapidement envoyé.

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31.05.93

* Cette offre est valable à partir de 15 jours, après réception de votre bulletin-réponse

Venez vous confronter sur 3615 WARGAME, découvrez un univers en plusieurs dimensions dans le temps et l'espace. A vous de jouer... et que le meilleur gagne !
ET, EN PLUS, GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX SUR 3615 WARGAME.

3615 WARGAME

BULLETIN-REPONSE

A retourner dès aujourd'hui à PRESSINVEST
14, rue Dussoubs - 75002 Paris

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Localité : _____

Téléphone : _____

Voici les deux journées consécutives pendant lesquelles je souhaite profiter de l'offre qui m'est proposée :
du _____ au _____ 1993

trophée. La joie d'Emmanuelle Kreuz et de Yannick Chosse (Coktel) et de Mr Delarue (Philips) est à son comble. Pour le meilleur espoir sur CD Rom PC, ce sont Virgin Games et plus spécialement Trilobyte qui l'emportent avec The Seventh Guest que l'on attend désespérément depuis plusieurs mois. Enfin, pour le meilleur espoir sur console, c'est Ocean qui l'emporte, avec un jeu qui met en scène un héros fort sympathique, un écurieil. Son nom actuel, Mr Nutz.



David Wills et Michael Spontouch, responsables de GEN4.

21H32 :

Voilà, la quatrième cérémonie des 4 d'Or se termine, dans la joie et la bonne humeur. Un dîner international sera servi à table aux quelques 600 invités de la soirée, après quoi tout le monde se retrouvera au Billy Bob's, un bar "ambiance western" pour une soirée plutôt arrosée (surtout du côté de nos amis anglais). Certains n'hésiteront



Eric Chahi, malgré son déguisement a été vu entrant dans le parc le



Vous le reconnaissez ? Eh, oui ! C'est Stéphane Lavalard ! Comme vous pouvez le voir, le lendemain des 4 d'Or, notre brave Big Chief était quelque peu étrange. Admirez-moi cette longue bien chamus !



Godofroy Luong (Responsable Technique de GEN 4) et Véronique Perrin... enfin pardon, Lucie (Responsable du Club GEN4) très concentrés pendant la soirée. Deux créateurs de rêves au service de votre magazine préféré !



d'ailleurs pas à continuer la soirée dans leurs chambres ou suites, où les fêtes très arrosées se poursuivront jusqu'à 5 heures du matin. C'est d'autant plus fort que le lendemain, il faut assurer, puisque la plupart des éditeurs passent avec nous leur journée dans le parc d'attraction... Mais à ce propos, ça vous dirait qu'on vous parle un peu plus en détail d'EuroDisney ? Oui ? Et bien ça



Godofroy, Stéphane enfin dans son état normal, c'est à dire en train de bricoler ! A propos de Bricolage, Thierry et sa femme se sont bien amusés eux aussi sur l'attraction Big Thunder Mountain !

tombe bien, parce que nous vous préparons un dossier exclusif où vous découvrirez tous les secrets d'EuroDisney... et il y aura même des passeports pour EuroDisneyland à gagner. Alors, rendez-vous le mois prochain !



REVOLUTION SOFTWARE SOUS UN CIEL D'ACIER

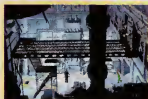
Nous vous l'annonçons le mois dernier, Revolution Software, la compagnie anglaise à l'origine de l'excellent Lure Of The Temptress est en train de développer pour Virgin un nouveau jeu d'aventure futuriste. Il y a plus de deux ans de cela, Revolution Software, dépendant alors de Mirrorsoft, avait en effet présenté à la presse grand public sa nouvelle interface utilisateur, nommé Virtual Theatre. Ce système révolutionnaire, permettait en effet aux développeurs de créer un jeu d'aventure, dans un monde évoluant en temps réel, avec une histoire véritablement interactive.

IL ETAIT UNE FOIS LA REVOLUTION

Tout commença en 1990, avec trois personnalités importantes de la micro ludique. Charles Cecil, tout d'abord (cf pavé), mais aussi Tony Warriner, Directeur de la compagnie, qui possède dix bonnes années de services dans des jeux sur micro. David Sykes, enfin, ingénieur système, qui ayant quitté une compagnie travaillant dans l'aéronautique, s'est lancé dans l'élaboration du système aujourd'hui connu sous le nom de Virtual Theatre. Rachetant une compagnie nommée

Turnvale Ltd, ces trois personnages décidèrent de la renommer Revolution Software: un nom dynamique pour une société pleine d'idées. Fin 90, la toute jeune compagnie prit contact avec Mirrorsoft, qui décida de soutenir activement le projet Lure Of The Temptress. Le projet fut hélas retardé et arriva alors l'imprévisible, avec le dépôt de bilan soudain de Mirrorsoft. Suite à la mort de Robert Maxwell possédant la compagnie anglaise, Lure of The Temptress se retrouva alors dans une situation délicate. Quasiment fini, le produit ne pouvait plus être distribué

par Mirrorsoft. Virgin Games s'intéressa heureusement au produit et finalement le jeu, sorti au mois de juin 92 sous le label Virgin. Ce gros succès donna l'idée à Revolution d'améliorer son système et de produire un nouveau jeu d'aventure utilisant la nouvelle version de cette interface si conviviale: son nom, Virtual Theatre 2. Toujours désireux d'offrir au public des jeux d'aventures intéressants, et pas seulement une succession d'images superbes sans scénario solide (tels que les jeux d'aventure Sierra), Revolution a simplifié et amélioré son système de jeu.



Charles Cecil : Charles entra dans le monde de la micro en 1980. Il débuta en travaillant avec Artic Computing, qui jusqu'à 1985 resta très compétitive dans le milieu ludique. En 1986, US Gold contacta Charles pour qu'il occupe un poste de directeur du développement, pour finalement passer chez Activision pour un poste de chef de produit, nettement plus intéressant. C'est là que Charles commença à pousser le développement du système Virtual Theatre. Et puis, en 1990, ce fut la création de Revolution Software, avec des tonnes d'idées à la clef. Ayant rencontré le célèbre dessinateur Dave Gibbons alors qu'il était encore chez Activision, Charles convainquit alors ce dernier de collaborer avec lui sur ce projet de jeu d'aventure style SF. Le résultat réjouit les deux partis, Revolution Software bénéficiant de l'expérience d'un des plus grands dessinateurs des années 80 et Dave Gibbons découvrant les possibilités offertes par les outils graphiques sur micro.



Charles Cecil et sa fille en visite à Paris



Interview Dave Gibbons

Génération 4 : Bonjour Dave, ravi de te rencontrer ! Comment es-tu venu à travailler sur un jeu micro ?

Dave Gibbons : Disons qu'il y a de cela quelques années, j'ai été contacté par plusieurs sociétés (Ocean, Activision...) qui m'ont prêté du matériel (Amiga) pour que je puisse découvrir les possibilités de dessins sur ordinateur. Je n'avais que très peu de temps pour mes loisirs, mais cela m'a permis cependant de m'initier aux possibilités graphiques des micros. C'est ma rencontre avec Charles Cecil qui m'a vraiment décidé. Alors qu'il travaillait encore pour Activision, il m'a contacté et lorsqu'il m'a présenté son projet pour un jeu nommé alors *Underworld*, alors qu'il était passé chez Mirrorsoft, je me suis dit que c'était l'occasion de me lancer dans le milieu des jeux micros.

Gen4 : Comment as-tu travaillé sur le produit ?

Dove : Dans un premier temps, j'ai eu accès aux informations sur le script du jeu, avec pour chaque écran de jeu quelques éléments de bases : nombres de sorties, nombres de plans pour les

personnages, précisions sur l'enchaînement des divers écrans... J'ai fourni à Revolution Software des *roughs* en noir et blanc des divers écrans qui m'étaient demandés, soit plus de 80 planches différentes. Après bien des consultations et de nombreuses modifications pour que les écrans correspondent aux désirs de chacun, j'ai donc pu fournir les dessins définitifs. Pour ce qui était des couleurs à utiliser, là encore, j'ai donné un certain nombre d'indications sur les palettes et les teintes qui conviendraient le mieux. Pour ce travail, nous avons abordé le sujet à la façon des Comics, utilisant les talents de Les Pace, un artiste graphique ayant travaillé sur les animations du film "Who Frame Roger Rabbit".

Revolution a ensuite fait scanner le dessin couleur ainsi obtenu sur Mac, en une image 24 bits (résolution d'environ 1000X1000) en 25 millions de couleurs, pour finalement repasser en 320X200 en 256 couleurs.

Gen4 : Cela n'a pas posé trop de problèmes ?

Dove : Si, car avec ce processus, nous

avons bien sûr perdu en définition et en couleurs, et il a fallu un gros travail de retouche de la part des graphistes de chez Revolution pour aboutir aux écrans du jeu. Il a fallu ensuite sur chaque écran, définir les zones d'ombres et les petites animations qui donnent aux écrans une profondeur et une présence si importante.



Gen4 : Qui s'est occupé des sprites des divers personnages ?

Dove : J'ai pas mal participé sur certains d'entre eux, notamment le héros que j'ai fait personnellement, mais ce sont surtout les artistes de Revolution qui s'en sont occupés. J'ai appris pas mal de choses durant la conception de ce produit et je pense que la prochaine fois, je pourrai voir plus rapidement ce qui est faisable ou non ! Je suis aussi intervenu sur quelques-uns des dialogues et sur l'histoire, mais j'ai préféré ne pas trop me mêler de cet aspect du jeu, les gens de Revolution étant à ce niveau plus professionnel et plus habitués à ce genre de produit.

Gen4 : J'ai pu voir la présentation, où l'on voit l'hélicoptère arriver en ville et s'écraser, Foster en profitant alors pour s'enfuir. C'est superbe, mais Charles m'a parlé d'un sérieux plus dans la boîte du jeu, qui serait de ton fait. Qu'a-t-il voulu dire par là ?

Dove : Eh bien, il s'agit en fait d'une BD d'une dizaine de pages que je suis en train de faire spécialement pour le jeu. Ce Comics servira en fait de pré-introduction à l'aventure !



J'ai fini le script et les rougys pour l'ensemble de la BD, il ne me reste plus qu'à m'atteler au boulot.

Gen4 : Que penses-tu des jeux sur micro et plus spécialement des graphismes ?



Ce rough et l'écran Amiga qui correspond vous feront rencontrer un des premiers individus qui pourront éventuellement vous aider.

Dave : Je suis tout d'abord extrêmement content du résultat des écrans de Beneath A Steel Sky, car le style des décors en particulier, fait vraiment penser à certaines BDs que j'affectionne. La plupart des jeux d'aventure possèdent en effet des graphismes peut-être très beaux du point de vue du joueur, mais que je



Pour descendre au niveau du dessous, vous devrez trouver une astuce avec le robot-manœuvre ! Les dialogues apparaissent cette fois en surimpression, comme dans les jeux Lucasfilm et non plus dans des fenêtres avec diverses options.



qualifierais pour la plupart de naïfs ! Les angles de vue et même la perspective dans les salles sont souvent peu réalistes. Pour les murs par exemple, il s'agit d'une succession de briques, bien symétriques, placées toujours de la même façon d'un écran sur l'autre. Avec "Sous un Ciel d'Acier", nous avons essayé de rendre chaque endroit réaliste. Pour les bâtiments par exemple, nous avons fait attention à ce que leurs extérieurs correspondent aux salles qu'ils contiennent.

Gen4 : Le support CD ne te semble-t-il pas très intéressant pour faire des BDs interactives dans les prochaines années ?

Dave : En effet, cela peut paraître au premier abord génial, mais il ne faut pas tomber dans le panneau. Il est tellement facile avec le CD de coller des tonnes

d'images digitalisées que certaines personnes risquent d'en abuser aux dépens de la créativité et donc de la qualité. Les gens sérieux qui sauront s'astreindre à se limiter et à ne pas partir dans toutes les directions, arriveront sûrement à faire de grandes choses.

Gen4 : Et quels sont très projets pour les mois à venir ?

Dave : J'avoue être très occupé en ce moment. Outre le jeu pour Revolution Software, je suis en train de préparer avec Frank Miller d'autres œuvres utilisant le personnage de Martha Washington, héroïne de Liberty, une BD qui a fait un carton depuis deux ans. J'ai aussi d'autres projets de Comics avec toujours Superman, Batman, mais aussi des Comics plus durs d'un genre proche de la saga Batman Vs Predator.

Gen4 : Et qu'en est-il du film Watchmen ?

Dave : Le film était en effet prévu depuis plusieurs mois, mais je ne suis pas trop les nombreux rebondissements qui entourent sa production !

Gen4 : Merci pour cet interview Dave, et à bientôt, avec peut-être une surprise spéciale pour Génération 4.

Dave : Au revoir Didier.



Dave Gibbons : Pas très connu au Royaume-Uni, ce personnage célèbre du milieu des Comics est considéré en France, en Allemagne et dans de nombreux autres pays comme un véritable génie. Sa passion pour le dessin ne fut longtemps qu'un simple hobby, mais ses capacités impressionnantes et ses talents de scénaristes firent que passé ses vingt ans, il se lança dans la BD. Les passionnés de Comics Américains connaissent déjà ce personnage, car il sillonne depuis une vingtaine d'années les milieux des Comics. Agé de 43 ans, il a en effet participé à de nombreuses productions Marvel, DC Hero, Darkhorse, Stan Lee... Ses principaux héros ont été Batman et Superman, avec le plus souvent des histoires plus complexes que les habituels scénarios simplistes de ce genre de BD. Son esprit critique et son style agressif se sont véritablement révélés en 1987 avec une œuvre en six tomes nommés Watchmen (Les Gardiens dans sa version française). L'histoire se déroule dans un futur



assez sordides où les super-héros ne sont en fait que des êtres assujettis aux mêmes problèmes que les humains: amour, violence, jalousie, perfidie... Avec un scénario bien ficelé, le lecteur oscille entre des habituels clichés avec des héros aux pouvoirs incroyables et leur attitude, digne de monsieur tout le monde. Les angles de vues ainsi que certaines scènes donnent une incroyable impression de mouvement et de réalisme à cette œuvre géniale. Quelques temps après, en collaboration avec Frank Miller, Dave Gibbons produit Liberty, une saga mettant en avant une jeune femme noire, dans un monde futuriste violent et sordide. Là encore, c'est le gros succès, signe annonciateur d'un dessinateur en pleine maîtrise de son art.

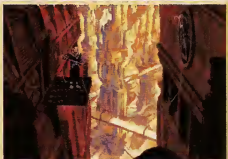
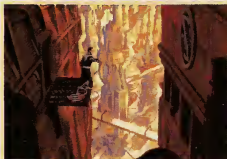
Beneath a Steel Sky

Après s'être nommé Underworld, voici le nouveau nom du produit issu du système Virtual Theatre II. Ce jeu d'aventure sera entièrement traduit en français, et même le titre du jeu pourrait devenir "Sous Un Ciel d'Acier" ou quelque chose d'avoisinant! L'histoire se déroule dans le futur, dans un monde Cyberpunk où cinq énormes corporations possèdent les quelques rares restes d'une économie décadente! La cité où se passe l'histoire est dirigée par un super-ordinateur, LINC, qui joue

les Big Brother dans la ville. La version PC offrira des écrans nettement plus jolis, même si la version Amiga 1200 pourrait lui être équivalente. Quoiqu'il en soit, les quelques écrans en 32 couleurs sur Amiga que vous pouvez voir, montre bien que la présence de Dave Gibbons derrière l'équipe a produit un résultat fabuleux. Sur chaque écran, il y a en outre des tonnes de petites animations, qui rendent chaque minute de jeu vivante et passionnante. D'ici un ou



deux mois, nous vous fournirons une nouvelle présentation complète du jeu en nous attardons cette fois-ci sur le



système Virtual Theatre II et sur les nombreuses innovations. En attendant, profitez bien de ces quelques écrans qui laissent présager d'un produit plus que réussi!



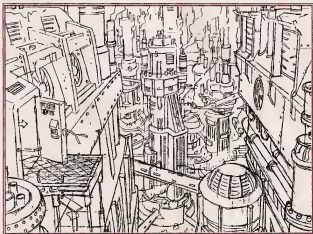
"Depuis son plus jeune âge, Robert Foster a toujours vécu dans la zone, les régions sauvages qui ne sont pas sous l'influence des unités d'assainissement écologique qui protègent les villes. Il vit au sein de la communauté des déshérités, ceux qui ne veulent pas être des citadins à la solde des diverses puissances industrielles. On lui a souvent parlé de la façon dont il a été secouru, plusieurs années auparavant. On lui raconta comment ses nouveaux amis virent un vaisseau approcher de la cité, puis s'écraser subitement. Les gens se précipitèrent sur la scène du drame,

mais la femme qui pilotait l'appareil était morte. Seul survivant, un bébé qui s'appelait Robert. Les gens de la zone l'appelèrent Foster et c'est ainsi que le jeune Robert Foster devint l'un des leurs. Dans ses déambulations dans les ruines de la zone, Foster trouva un droïde, qu'il reprogramma complètement et qu'il appela Joey. Ce compagnon ne put empêcher ce qui arriva en ce jour où commence l'aventure. Plusieurs vaisseaux en provenance de la cité approchent en effet et attaques soudainement la 'tribu' de Foster.

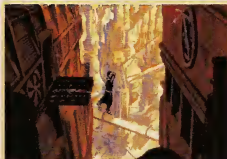
Très vite, les soldats le retrouvent et l'emmène de force dans un de leurs appareils. Foster a tout juste le temps de prendre la carte mère de Joey (sur laquelle est enregistré la personnalité de son droïde adorée).

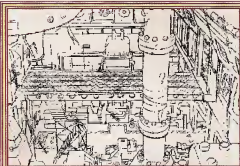
En arrivant sur la ville, l'appareil tombe en panne et c'est à nouveau le crash. Foster en profite pour s'enfuir et le voici, dans une ville étrangère, poursuivi par les sbires de l'ordinateur, sans savoir pourquoi il est recherché.

A vous de découvrir le pourquoi et le comment, dans cette aventure complètement dingue."



A partir de ce rough de Gibbons, le joueur aura droit à une scène de haute voltige que vous pouvez imaginer avec les écrans PC ci-dessous. En haut, à côté du dessin, vous avez le même écran sur Amiga. Impressionnant non ?





Voici donc la première salle dans laquelle vous pourrez déplacer votre héros. Votre seule façon de vous échapper est cette porte à droite, que vous pourrez ouvrir avec une tige métallique. Le rough sur la gauche a été respecté scrupuleusement par les graphistes. Assez souvent, vous deux plans pour les personnages et donc deux tailles de sprites, le passage de l'une à l'autre se faisant en douceur.

Sur les traces de Charles Cecil

Nos espions sont très efficaces à Génération 4. Ainsi, en octobre 92, nos services de renseignements nous informent de l'arrivée imminente de Mr. Cecil en France. Pour passer inaperçu, ce dernier n'a pas hésité à atterrir à Beauvais et à rejoindre Paris par autocar. Mais que cache donc le patron de Revolution Software ? Il prétexte auprès de la douane française un voyage touristique, et il est d'ailleurs accompagné de sa femme et de son jeune bébé, Ciara. A peine arrivé à Paris, nous le suivons discrètement jusqu'aux Q.G. de Virgin France, mais il



ne reste que quelques minutes et repart immédiatement. A un moment, l'en fin par croire qu'il nous a repéré, surtout qu'il s'engouffre dans le métro. Direction Place D'Italie. Il descend à Denfert-Rochereau, et s'avance rapidement vers un bâtiment plutôt étonnant... c'est l'entrée des catacombes. Voilà un fait bien



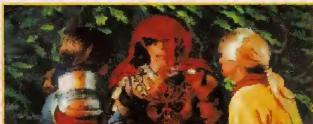
étonnant ! Nous suivons la famille Cecil alors qu'elle descend les escaliers jusqu'au point le plus profond des catacombes. Là, Charles commence à prendre de nombreuses photos des lieux. Nous nous glissons parmi un groupe de touristes, ce qui nous permet de prendre des photos des intéressés. C'est sûr, Charles Cecil nous prépare quelque chose... Mais de quoi s'agit-il ? Après l'avoir poursuivi à travers les catacombes, nous le retrouvons bientôt dans une librairie spécialisée dans les livres ésotériques. Là,

Charles achète plusieurs livres sur les templiers. Cette fois-ci, c'est sûr. Soit Charles Cecil est un fanatique à la recherche du trésor des templiers, soit il travaille d'ores et déjà sur le troisième jeu d'aventure de Revolution Software. En poussant un peu plus notre enquête, nous avons finalement appris qu'effectivement, le prochain jeu d'aventure de Revolution serait une sorte d'Indiana Jones moderne, se déroulant dans Paris. Mais inutile de tout vous dévoiler maintenant, vous en saurez plus dans les mois à venir.



Betrayal at Krondor

Dynamix travaille depuis de nombreux mois sur un jeu de rôle, utilisant le monde imaginaire inventé par Raymond E. Feist. Écrivain célèbre aux USA, ce spécialiste de l'heroic-fantasy est à l'origine d'une des sagas les plus célèbres à l'heure actuelle: The Riftwar Saga. D'autres produits basés sur l'œuvre de R.E. Feist



On reconnaît le graphisme de Dynamix, qui rappelle certains écrans de Heart Of China... Ici, la boutique du premier village où vous entrez !

sont d'ailleurs envisagés chez Dynamix ! Le monde de ces romans médiévaux-fantastiques s'appelle Midkemia, peuplé aussi bien de dragons, que de géants et de sorciers. Ce monde est sous l'emprise Tsurani, un peuple guerrier venant d'une autre planète, utilisant une mystérieuse "cassure spatiale" pour se téléporter sur Midkemia.

Toute l'aventure va se dérouler comme un roman, séparé en une dizaine de chapitres. Ceci ne signifie pas que l'aventure soit linéaire, mais au contraire, puisque les développeurs ont tout fait

pour laisser au joueur une grande impression de liberté. Vous allez en effet vous déplacer dans un paysage en 3D, mélange de polygones (montagnes, bâtiments...) et de bitmaps (arbres, personnages, objets...), rappelant

beaucoup la vue utilisée dans Drakkhen (Infogrames). Vous devrez bien sûr remplir quelques missions essentielles, mais il existe aussi des tonnes de petits scénarios inclus dans la trame générale du jeu. La réalisation graphique est de toute



beauté ! Il faut dire que les équipes de graphistes ont travaillé comme des brutes pour fournir les 2500 images digitalisées de personnages pour ce qui est des animations, plus de nombreuses peintures, digitalisées et retravaillées. Suivant vos déplacements, vous verrez objets et décors grossir ou diminuer, grâce à des algorithmes de zooms eux aussi au top niveau.

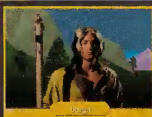
L'ambiance sonore ne sera pas oubliée, avec non seulement de superbes thèmes originaux pour accompagner certaines scènes, mais aussi de nombreux bruitages donnant au jeu une atmosphère prenante, et donc réussie.

L'interface de jeu reprend celle des jeux du même genre, avec cependant quelques



améliorations intéressantes. Les deux boutons de la souris servent soit à obtenir une description d'un élément du jeu, soit à l'utiliser. Des fenêtres graphiques s'ouvriront en outre pour certaines actions particulières: fouiller, inventaire, crocheter une serrure, acheter des affaires dans une échoppe...

Et l'aventure allez-vous me demander ? Nous préférons ne pas trop la révéler pour l'instant car c'est sans aucun doute avec le scénario que le jeu se présente



Vous jouez le personnage d'Owyn, quelque peu kidnoppé par deux guerriers de passage qui ont bien besoin de vos talents de magicien pour accomplir leur mission. C'est ainsi que commence en tout cas le jeu, car l'une des forces de *Betrothed At Krondor* est de proposer un scénario très complet qui évoluera très rapidement au fur et à mesure des chapitres qui composent l'aventure.



vraiment comme un futur hit ! Sachez cependant que vous rencontrerez de nombreuses nouvelles créatures. Vous aurez aussi l'occasion de trouver plus de 150 objets: aussi bien des armes, que des objets magiques, potions, armures...

Betrayal At Krondor représente pour Dynamix un nouveau pas vers l'innovation, avec un jeu de rôle qui ne manquera pas de qualités. Une version française devrait être éditée quelques mois après la version originale !





Chez votre marchand de journaux

ST MAGAZINE

ET SA DISQUETTE GRATUITE

LA DISQUETTE DU MOIS :

LAMA

Llamaron en couleur par Jeff Winter !

POV

Version simplifiée de Persistence Of Vision, un super logiciel de Ray Tracing

DBMASTER

Une base de données complète pour votre Atari, fournie avec un masque de saisie

CE MOIS-CI DANS ST MAGAZINE :

Dans le numéro de février, ne manquez pas dans ST Magazine : le dossier Musique, avec plus de 15 pages pour tout savoir sur la musique et le ST — Les meilleurs jeux du mois testés à fond : *Super Cauldron*, *Dragon's Lair III*, etc. — Les trucs et astuces — Comment programmer une méga démo — Initiation au Raytracing — etc.

LE MAGAZINE DES ATARI ST, STE, TT ET FALCON

ST MAGAZINE

DOSSIER MUSIQUE

Plus de 15 pages pour absolument tout savoir sur la musique et le ST

DEBUTANTS

Nos trucs et astuces

SPECIAL JEUX

Une pluie de news !

PROGRAMMATION

Assembleur & Demos

LAMA

POV

IMAGES DE SYNTHESE

Atari ST 69

N 69 - FEVRIER 93 - 32 F





Chuck Rock 2 : Son of Chuck



Qu'est-ce qui prend à tout le monde de "stariser" les bébés. Après Jordy, le groupe canadien les BB ou encore Baby Joe de Loriciel, voilà que Core Design donne le rôle du héros à un petit garnement répondant au doux nom de Chuck Junior.



Pour ceux qui ne suivent pas les péripéties de la famille Rock, rappelons un peu les faits. Lors du premier volet,

Chuck Rock (alias Didier Latil) dût délivrer sa bien-aimée des mains du tombeur qu'était Gary Gritter (alias Olivier Canou). La suite de

l'histoire ne fut qu'une série d'événements heureux: la fondation de sa compagnie de construction automobile qui marchait très bien, l'arrivée du bébé

(Je ne sais pas encore qui c'est mais je vous tiendrai au courant) et bien sûr l'amour de sa merveilleuse femme (alias Véronique Latil). Bref, la vie était belle jusqu'au jour où notre riche Chuck Rock fut kidnappé par des acolytes de la Datstone (dirigée par la main de fer de Stéphane Lavoisard), constructeur concurrent. Voyant sa mère complètement effondrée, notre petit Chuck Junior se lança au secours de son cher papa.

Comme lors du précédent épisode, l'humour est omniprésent dans ce jeu. Cela rappelle un peu le côté délirant des dessins animés de Tex Avery (regardez un peu les mimiques des personnages sur les photos). Graphiquement, Son of Chuck ressemble à son illustre ancêtre. On retrouve les décors préhistorico-modernes avec tout plein d'anachronismes. Les ennemis d'un

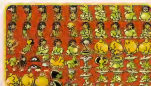
nombre certain pour pas dire d'un certain nombre possèdent leurs propres mimiques absurdes géniales comme par exemple le type se retrouvant à poil lorsque vous le frappez. Vous dirigez donc Chuck Junior armé d'une massue aussi grande que lui. Avec celle-ci, il pourra cogner à tout va. A ce sujet, la panoplie des coups est assez complète. De plus, sa massue lui permet d'éviter certains monstres ou



pièges. Pour cela, il lui suffit de s'y percher. Par moments, certains éléments du décor peuvent être utiles comme ces énormes blocs de pierre ou encore des tremplins. On découvre aussi par moments qu'on peut avoir l'aide d'un

petit dino tout mignon. A travers cinq mondes répartis en sous-niveaux, Chuck Junior aura bien de choses à faire avant de retrouver son père. Comme à l'accoutumée, les boss de fin de niveau vous bloqueront

le passage. Ceux-ci sont fort souvent impressionnant par leur taille et par leur animation. A ce propos, Son of Chuck bénéficie d'une animation excellente. Il vous suffit de regarder les planches. De plus, les scrollings sont fluides à souhait et surtout parallax



(c'est-à-dire sur plusieurs plans) ce qui donne un effet de profondeur très chouette. La version que j'ai pu voir ne possédait pas de bande sonore et pas encore tous les niveaux mais tout ce qui est présent laisse augurer d'un futur grand hit. Patience...



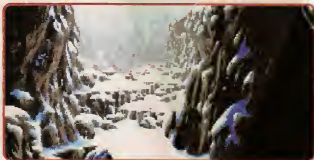
Comme vous pouvez le constater, les décors de Son Of Chuck sont plus variés, comme les habitudes de Bébé Chuck, qui soit dit en passant, à l'air bien plus intelligent que son pauvre père...



Ishar 2 : Messenger of Doom

Aux côtés des grands logiciels du genre, le jeu de rôle développé par Silmoril continue son ascension. Nous obordons aujourd'hui, après *Crystal of Arborea* et *Ishar*, le troisième épisode.

La terre de Kendoria, anciennement baptisée Arborea, vivait paisiblement au rythme des saisons depuis la chute des sbires du mal. La quiétude aidant, les êtres ont peu à peu abandonnés le métier des armes pour endosser ceux des lettres et des grandes idéologies. La cité d'Ishar, celle qui a fait l'orgueil d'Arborea, repose au centre d'un archipel composé de sept îles. Toutes



subissent l'influence culturelle de cette nouvelle Lutèce. Certaines, à l'instar de Zach's Island, tentent de leurs faire de l'ombre et attirent de nombreux visiteurs qui aiment à s'y montrer ou à y découvrir de nouvelles sensations. C'est

dans ce climat social radieux mais néanmoins fragile, que l'aventure d'Ishar débute.

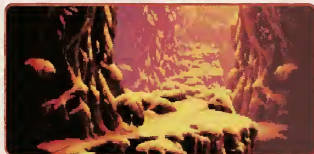
Les aventuriers, de nouveaux personnages ou une équipe ayant affronté les épisodes précédents, sont



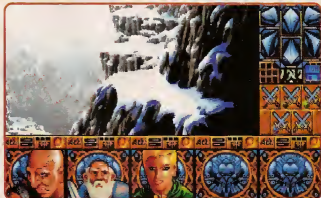
invités à retrouver un vieil ermite au plus profond de la forêt de Rhudgast. Là, ils apprennent qu'une puissance obscure oeuvre à conquérir le coeur des hommes du royaume. Le peuple, ne vivant plus que pour sa propre gloire semble inapte à apprécier le danger. Le plan est d'autant plus subtil qu'il opère par l'intermédiaire d'une secte usant de narcotiques. Nul ne connaît son importance, nul n'en connaît le fondateur mais tous, y compris les membres de votre équipe peuvent être une victime. Afin de démanteler ce réseau, le joueur doit passer par la résurrection d'un puissant magicien. Pour ce faire, il faut réunir de nombreuses reliques disséminées aux quatre coins de l'archipel. Ce sera notamment l'occasion de découvrir des contrées étranges et insolites comme le



pays des "hommes-aigles" ou les sommets enneigés qui recèlent de nombreux pièges. La ville, quant-à elle, est traitée de manière encore plus réaliste que dans les deux premiers épisodes. La cité principale possède, ses tavernes, ses échoppes, ses marchands d'animaux, sa banque, un night-club (!?), une prison, un temple, une bibliothèque,



Du papier à l'écran il n'y a qu'un pas que les graphistes de Silmarils franchissent allègrement. Jugez du résultat. Mane, notre brave maquettiste est aux anges.



Au loin, les chaînes montagneuses sont baignées dans la brume. C'est absolument sublime. Il faut néanmoins faire attention au vertige.

un palais sans oublier des donjons soigneusement dissimulés. Il y a vraiment de quoi visiter! Depuis Ihar, beaucoup de choses ont changé. A commencer par les décors qui sont tout simplement somptueux. Les paysages extérieurs bénéficient d'un cachet très réaliste avec un effet de profondeur de champ bien travaillé. Les scènes de montagne placent par exemple les héros sur une corniche au dessus d'un paysage qui se perd dans les brumes. Les sols explorés sortent eux-aussi de l'ordinaire avec des éléments



peu conformes à ceux que nous avons l'habitude de voir. Le résultat est fantastique. A la limite nous en aurions le vertige! La gestion du jour et de la nuit accroît encore la beauté des lieux. Sur la carte générale, un curseur marque enfin la position de l'équipe ce qui



évitera de longues progressions aux jalons qui se terminaient bien souvent par une perte de temps inutile. Dans le même ordre d'idée, il ne faut plus déboursier de pièces d'or pour sauvegarder les parties. Idem pour les stages de compétences qui donnaient lieux à un "tirage de réussite" aléatoire. Pour les combats, les icônes d'attaque ont été regroupées dans un même coin. Toujours pour les adeptes du "jeu fin", le braquage d'une banque a été rendu possible... à vos risques et périls.

Mais le domaine où Ishar 2 a le plus évolué est celui de la psychologie des personnages, entendez par là des réactions et des actions fidèles à celles que vous pourriez éprouver et entreprendre face à un dragon ou à la découverte d'un trésor. Cet élément prend toute son envergure avec le scénario du jeu. Il faut se méfier de tout



Si vos personnages parviennent à surmonter les pièges de la montagne, ils devront encore se battre contre de véritables forces de la nature.

et de tous, et plus particulièrement si vous désirez engager un nouveau champion dans l'équipe. Les assassinats, les trahisons, les fuites dans la nuit, les refus d'obéissances et les mauvais renseignements sont de la partie. Il faut donc beaucoup de patience et de finesse d'esprit pour avancer dans le jeu

d'autant que le monde exploré occupe une surface trois fois plus étendue que celle présentée par Ishar.

Ishar 2 est annoncé pour le mois d'avril sur les supports PC, Amiga et Atari ST. Des versions Falcon, Amiga 1200 et Mac couleurs suivront.



RETROUVEZ, DANS TOUS LES MAGASINS

Auchan

Lemmings™

THE TRIBES

GENIAL !!!
DANS CHAQUE BOITE
1 PINS*
*SERIE LIMITEE



ILS SONT DE RETOUR !!!

UNE SEULE MISSION, LES SAUVER. UN SEUL ORDRE, LES AIDER.

SURFEURS, LANCEURS DE BOULES DE NEIGE, CHARMEURS DE SERPENTS, ... ET MEME RAPPEURS. ILS SONT VRAIMENT FANTASTIQUES

● Disponible sur ATARI ST / AMIGA et PC.

AVANTAGE

PRESENTE UNE PRODUCTION

**DMA
DESIGN**

VERSION DEMO UGA PREHISTORIK 2

Après l'excellent Super Cauldron, Titus nous offre ce mois-ci la suite de Prehistorik, au titre super original de PREHISTORIK 2. Le jeu se compose de près de dix niveaux différents dans lesquels vous ferez progresser votre personnage, un homme préhistorique,



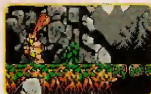
vêtu de peaux de bêtes qui n'est pas sans rappeler une personne de la rédaction un soir de beuverie que j'aurai la décence de ne pas nommer. Vous traverserez, lors des pérégrinations du héros, différents mondes, forts beaux au demeurant, allant des cavernes rocheuses aux territoires gelés en passant par les territoires arboricoles



Comme vous pouvez le voir, les décors sont vraiment superbes. Votre héros n'est pas sans nous rappeler la démarche fêlée de Stéphane certaines nuits de pleines lunes.

des tribus ennemies. Le style de dessin est assez sympa, et n'est pas sans rappeler les BDs rigolotes de certains jeux du même type (Joe & Mac pour ne pas le nommer). Vous verrez ainsi les dinosaures ouvrir des yeux ronds

lorsque vous leur abattrez sauvagement votre massue sur la tête, les perroquets hurler... Bref de petites animations sympathiques qui ne gâchent rien. Le



nombre d'armes, d'objets et de bonus cachés est impressionnant. Par exemple, à peine commencé le jeu, le premier coup de massue que vous donnerez fera sortir des bonus aussi divers que variés allant du gâteau à la crème en passant par les barres de chocolat, j'en passe et des meilleurs. En ce qui concerne la réalisation technique, là aussi, c'est très correcte. Le jeu est doté d'un scrolling différentiel sur deux plans (avec un plan



fixe) qui sans être complètement fluide (entendez par là que votre personnage n'est pas toujours au centre de l'écran) est de bonne qualité. La version de la Preview que nous avons reçu ne



possédait malheureusement pas de son, ce qui ne facilite pas vraiment la prise de position en ce domaine. En ce qui concerne la jouabilité, Prehistorik 2 semble assez simple. En effet, vous



Lorsque votre personnage est touché, il saute en l'air, le regard halluciné, histoire de bien vous faire comprendre que vous êtes nul. Attention ! Ces petits perroquets sont plus dangereux qu'il n'y paraît !

disposez de trois fois trois vies, et de plus, une fois la fin d'un niveau atteinte, un code vous est communiqué ce qui permet de reprendre la partie au début du dernier niveau auquel vous êtes

parvenu. Nous attendons la version définitive qui sera probablement un peu modifiée, pour vous donner des renseignements plus précis sur ce jeu qui s'annonce prometteur.



EN BREF

ALICE

Synergy - Musée d'Art
Contemporain interactif - Testé
sur CD Rom MAC

Toujours en provenance directe du Japon, voici un nouveau produit CD Macintosh qui montre une fois de plus que les développeurs proposent sur cette plateforme, des produits aussi originaux que surprenant. Vous allez avec ce "jeu", vous déplacer dans diverses salles remplies d'œuvres originales d'un célèbre artiste Japonais. En cliquant sur certains objets et sur certains éléments des tableaux, vous déclencherez diverses



animations qui pourront éventuellement vous révéler de nouveaux endroits et de nouvelles œuvres. A vous de choisir le bon chemin ! Attention cependant, car le style des peintures proposées pourra choquer les plus jeunes, avec assez souvent de jeunes filles dans des positions et

CARMEN SAN DIEGO DELUXE

Broderbund - Jeu d'aventure éducatif - Testé sur CD Rom PC

Cette série d'enquêtes policières bénéficie d'une superbe adaptation sur support laser, avec non seulement des voix digitalisées pour tous les dialogues, ce qui est déjà un énorme plus, mais surtout avec des tonnes d'images digitalisées pour tout les endroits

intéressants dans le monde entier. Des pyramides aztèques, à celles égyptiennes, en passant par les temples Hindouistes et les grandes métropoles. Vous devez à chaque fois retrouver l'auteur d'un vol, grâce à divers indices que vous obtenez en interrogeant les gens que vous rencontrez à chaque endroit. Il vaut mieux pas mal maîtriser l'Anglais, ou plutôt l'Américain devrais-je dire, car même si les phrases apparaissent en plus des voix pour permettre à tout le monde de suivre, les anglophobes risquent de ne rien comprendre. Un produit agréable, prenant et intéressant, qui vous permettra de faire le tour du monde sans bouger de votre chaise !



Intérêt : 82%



des tenues plus qu'osées ! En plus des animations, le "joueur" aura droit à quelques digitalisations agréables. Assez surprenant, ce produit recèle tout de même quelques "taïles" intéressantes, pour la plupart basées sur l'œuvre de Lewis Carroll, "Alice au pays des merveilles" et plonge surtout le joueur dans une atmosphère assez étrange qui au bout d'un certain temps devient plutôt agréable.

Intérêt : 63%



NOUVEAU

Découvrez le 25 mars, le nouveau magazine PC qui répondra désormais à toutes vos questions

25 F

25 F

NOUVEAU MAGAZINE

N° 1 - AVRIL 1993

25 F

GÉNÉRATION PC

PC PRATIQUE

30 pages pour toutes vos questions PC

- Exotisme : Les « macros » dévoilées. En toute simplicité
- Word : Pour explorer au mieux le plan et les feuilles de style
- Comment sauvegarder ses données en toute sécurité

COMPRENDRE

20
bonnes
raisons
pour passer au
486

Moins cher, plus performant !

**TRANSFORMEZ
VOTRE PC
EN FAX**

Option Jet d'encre

Economie, qualité, vitesse. Faites votre choix entre trois best-sellers du marché.

• Epson • Hewlett-Packard • Canon

25 F

Valorisez
votre CV
avec les outils du PC !

ACHATS EN DIRECT

Occasion : ne jetez surtout pas votre vieux PC

Incroyantes offres à moins de 7000 F : ce qu'il faut savoir !

DESERT STORM

Compton's Newmedia - Base de données + jeu de stratégie - Testé sur CD Rom PC



La Guerre Du Golfe n'en finit pas de faire parler d'elle et le spécialiste de bases de données sur CD, j'ai nommé

Compton's Newmedia s'en est donné à cœur joie pour mettre sur ce produit des tonnes d'images, de textes et aussi de sons en rapport avec le déroulement des opérations durant

cet affrontement. Ecouter les tirs de la DCA ou le bruit d'un A10 Tank Killer me semble plutôt idiot, mais les passionnés d'histoire trouveront sûrement Desert Storm intéressant. Le wargame fourni avec la base de données est lui totalement limité et donc inintéressant pour les fans du genre. Un produit assez complet qui possède des outils de recherche d'informations performants.



INTERET : 53%



The Madness of Roland

Hyperbole Studio - Conte interactif - Testé sur CD Rom Macintosh.



Hyperbole nous offre une superbe histoire avec The Madness Of Roland, un livre interactif qui

enchante petits et grands. Pourquoi interactif ? Car vous pourrez lire et écouter ce livre à travers onze personnages. Vous avez bien lu le verbe : Ecouter ! Chaque personnage a sa propre voix et ses traits personnels. De

même vous aurez, par chapitre, accès à des scènes graphiques qui illustrent le texte. En fin de compte vous n'avez pas un livre, mais onze car tous les personnages ont leur propre version des faits et vous raconteront l'histoire de leur point de vue. Relaxez-vous donc et laissez la parole à Charlemagne, Roland, Angelica (princesse de cathay lo blanche), Mandricio (grand chef sarasin), Durendal (fidèle épée de Roland), et bien d'autres... Et comme vous avez accès à n'importe quelle partie du livre

à tous moments, ne résistez pas à l'envie de sauter des chapitres. Dernier détail un peut gênant, le livre est en anglais...

INTERET : 75%



SPACE QUEST

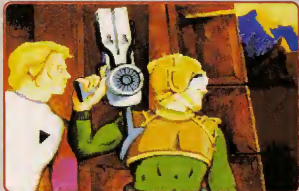
Sierra on Line - Jeu d'aventure en anglais - Disponible sur CD Rom, PC et Amiga.

© 1991-1992 Sierra on-Line, Inc.



La compagnie américaine continue à soutenir au maximum le marché CD, avec une nouvelle adaptation d'un de ses jeux phares de

ces deux dernières années: Space Quest 4. Roger Wilco, le balayeur intergalactique se retrouve plongé dans une aventure délirante, poursuivi par la police des suites et par un mystérieux Terminator ! Toujours aussi drôle et



amusant, ce nouvel épisode offre avec le support laser des tonnes de voix digitalisées, que cela soit pour les dialogues, mais aussi pour décrire un objet lorsque vous l'examinez ou encore pour vous raconter ce qui se passe lorsque vous faites une action

particulière. Le joueur peut alors se concentrer pleinement sur la qualité visuelle, plongé qu'il est dans un environnement audio incroyable. Les voix utilisées sont excellentes, mais il est vraiment dommage que seule la version américaine soit disponible, car les pauvres petits français que nous sommes risquent de ne pas tout comprendre de l'aventure de notre bon Roger.

D.L.



80%	GRAPHISME	16/20
	SON	18/20
	ANIMATION	13/20
	DURÉE DE VIE	14/20

Le film de Francis Ford Coppola, sorti sur les écrans français depuis le 13 janvier 1993, fut à n'en pas douter le principal événement cinématographique de ce début d'année. Nous avons consacré à ce magnifique film un dossier ultra-complet il y a deux mois de cela, suite à un dossier sur la compagnie Psychosis au mois de Novembre, détentrice de la licence du film. Un deuxième voyage s'imposait donc pour pouvoir vous présenter de façon complète, le jeu, développé sur diverses plate-formes CD. Pour bien commencer, un entretien assez complet avec Ian Grieve, le chef du produit, semblait tout indiqué pour se mettre en jambes. Ensuite, avec la présentation du jeu, ce fut un véritable coup de massue pour notre envoi pas du tout spécial: Didier La Foulne.

Gen4 : Salut Ian. Ouah, bonjour les bureaux ! En tout cas, on ne peut pas dire que vous manquez de place.
Ian Grieve : Bonjour Didier. Oui, nous avons la chance de travailler dans des locaux vraiment chouettes, avec surtout du matériel à la pointe du progrès. Nous avons en fait dû ouvrir de nouveaux bureaux dans le bâtiment d'en face, notre personnel étant de plus en plus nombreux.

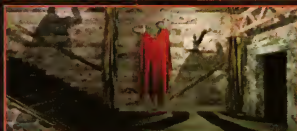
Gen4 : Justement, à propos de matériel, peux-tu me dire ce que vous

avez utilisé pour la création de Dracula ?
Ian : Comme tu le sais déjà, nous

avons à notre disposition un bon nombre de stations Silicon Graphics. Ces machines nous permettent de développer diverses animations, sprites et écrans statiques, que nous pouvons alors transcrire sur à peu près n'importe quel type de support laser. Les images 24 bits issues des Silicons deviennent, suivant le support des images en 16, 32 voire 256 couleurs sur PC, FM Town et Amiga 1200. Nous avons en outre divers outils pour ce qui est d'incrustation vidéo.

Gen4 : Quels seront au final les différentes versions de Dracula qui sortiront ?

Ian : Dans un premier temps, nous sommes en train de finaliser la version Mega CD. Elle est prévue pour la fin



Toute une partie d'un niveau est ici décortiquée sous vos yeux. Décors et types d'ennemis, suivis d'une description texte pour que les graphistes aient une bonne idée de l'ambiance requise.

Julien. Ensuite, suivront les versions CD Rom et CD Rom PC, qui sortiront d'ici la fin d'année si tout va bien. Le problème avec ce genre de produit, est qu'il demande un énorme travail et les retards sont donc relativement courants. Nous possédons cependant désormais une bonne maîtrise des développements CD et je pense pouvoir affirmer que sur ce plan, nous faisons partie des deux ou trois compagnies les plus avancées !

Gené : La version Mega CD est celle que tu m'as le plus montré et j'avoue avoir été complètement surpris, de nombreux changements ayant été opérés depuis le CES de Las Vegas.

Ian : La version avec laquelle tu as pu jouer a en effet bénéficié de nombreuses améliorations. Nous avons tout d'abord trouvé un moyen d'utiliser le Full Motion Video en plein écran, chose apparemment impossible suivant les spécifications techniques de la machine ! Nous avons pu ainsi inclure un peu plus de 13 minutes du jeu sur le CD. Nous n'avions malheureusement l'autorisation de n'utiliser que les scènes mettant en scène Harker et la Comte Dracula (respectivement Kenneth Reeves et Gary Oldman), ce qui soit dit en passant, est largement suffisant pour agrémenter le jeu de passages superbes. Nous avons aussi profiter de notre droit d'utiliser des musiques du film pour inclure sur le CD quelques uns des passages les plus marquants du film. À l'image de l'œuvre sur grand écran, la version CD sera aussi une grosse production.

Gené : Le plus gros changement semble venir des personnages et surtout de leur animation.

Ian : Nous avons complètement refait les animations des personnages. Trois membres de l'équipe et trois techniciens ont passé une semaine entière à filmer divers mouvements, habillés avec divers costumes, sur un fond bleu. Nous avons ensuite interprété les divers individus en mouvement dans les décors faits aux entièrement sur Silicon, grâce à des techniques d'incrutation vidéo dont nous possédons désormais la maîtrise. Nous avons passé plus d'une journée pour nettoyer et affiner les "sprites" ainsi obtenus. Les mouvements obtenus sont d'une fluidité et d'un réalisme qui ne surprendront plus d'un.

Gené : Et toi, depuis combien de temps travailles-tu sur ce projet ?

Ian : Cela fait maintenant un peu plus de 18 mois que je travaille pour Psygnosis. Possédant un diplôme d'informatique, je travaillais pour une compagnie située dans le même bâtiment. J'avais plusieurs rencontré des gens de cette compagnie si célèbre pour les émulateurs de jeux micros. Lorsque Psygnosis m'a proposé de travailler dans ce monde foléux qu'est l'univers

LUCKY*



* Chance

UNLUCKY*



* sans de chance

ludique, je n'ai pas hésité une seconde. Passionné par le cinéma depuis de nombreuses années, je me suis rapidement retrouvé dans le servi des licences de films. J'ai eu ainsi l'opportunité de visiter les studios Carolco et plus récemment ceux de la Columbia. Nous avons d'ailleurs bénéficié d'une collaboration extraordinaire de la part de la Columbia, qui nous a fourni tout l'aide nécessaire. Pour moi, travailler sur l'adaptation CD d'un film de F.F. Coppola rassemble à un véritable rêve. Nous sommes sur deux autres licences de films, mais nous espérons surtout pour nos prochaines licences avoir la possibilité d'utiliser, par exemple, les

possesseurs de micros et de consoles ! Nous avons dans un premier temps un jeu sur Megadrive, qui lui rassemblera plus aux jeux de style arcade/aventure, avec de l'action à gogo. Psychosis a en effet toujours essayé de supporter un maximum de machines et nous allons continuer. Sur Amiga et PC aussi, sont prévus pour la fin d'année des jeux plus spécialement dédiés aux jeux micros, mélange de jeu de plate-formes et de Beat'em Up.

Gené : Pour les prochains projets, comment vois-tu l'avenir ?

Ion : Nous devons dans un premier temps finir les différentes versions de Dracula. Pour la suite, il faudra un peu attendre. Nous commençons à nous

lui aussi une déception de par son retard. En fait, on va se retrouver en début 94 avec une dizaine de standards CD et seuls les meilleurs survivront. Nous avons heureusement un système et une technologie suffisamment avancés pour nous permettre de nous adapter facilement à tout nouveau changement. Psychosis est un des leaders dans les jeux micros ludiques et nous pensons bien devenir le leader dans le milieu ludique CD.

Gené : Ruz vues des produits CD qui sont en développement (Microcosm, Dracula) et des démos que vous avez présentés (Planet Side, Star Trek, Blade Runner...), nous n'en doutons pas !

Bonne chance et à bientôt pour un test ou une preview.

Ion : Merde de ta visite. Et à bientôt, pour de nouvelles surprises Mode In Psychosis.

DRACULA CD : LE JEU

Nous allons vous présenter le jeu en deux parties. Dans un premier temps, nous allons plutôt nous attarder sur l'élémentaire du produit, avec les méthodes utilisées. Le mois prochain, vous aurez droit à une cyclinde de nouveaux écrans et à une présentation complète de plusieurs des niveaux !

Dracula peut être considéré comme le premier véritable jeu d'arcade sur CD Rom ! Tout a commencé il y a plus d'un an, avec l'élaboration de nombreux roughs représentant le "story board" du jeu. L'idée était de reprendre globalement le déroulement du film pour ce qui était des lieux et des décors, tout en y incorporant des tonnes d'éléments



scènes qui ont été filmées mais enlevées du montage final. C'est Sony qui nous a proposé de se lancer sur le développement de ce produit en janvier 92, et depuis, ce sont environ 25 personnes qui ont travaillé dessus. Même si nous utilisons du matériel très compétitif, il ne faut pas oublier que c'est surtout le génie des artistes et des programmeurs qui donne un bon jeu et pas seulement les outils qu'ils utilisent.

Gené : Et sinon, vous avez d'autres jeux basés sur le film Dracula de prévus ?

Ion : Bien sûr. Nous n'oublions pas les

intéresser au CD, mais nous attendons que le Full Motion Video soit disponible pour nous pencher. Pour le CDTV et le CD Rom Amiga surtout, nous continuons à le supporter, mais nous comptons beaucoup sur l'Amiga 1200 pour relancer le potentiel des Amigas. Pour ce qui est du Falcon, là encore nous essayons de suivre, mais les retards successifs sont inquiétants. Le Mega CD et le CD Rom PC, et dans une moindre mesure Mac, constituent pour l'instant nos fers de lance. Le 3DO semble être à l'heure actuelle la machine la plus prometteuse. Le CD Rom Nintendo est





originaux pour faire de ce produit une véritable merveille, à l'image de l'œuvre de F.F. Coppola. Psychosis avait la possibilité de rajouter pas mal de nouveaux monstres pour rendre l'action encore plus violente et les développeurs ne s'en sont pas privés avec toutes une panoplie d'araignées, de rats, de fantômes, de zombies... Pour chaque niveau, l'ensemble du déroulement a donc tout d'abord été mis sur papier, avec une description détaillée de l'intervention de chaque piège ou monstre. La deuxième phase a été constituée par l'élaboration des fonds, sur lesquels les personnages se déplacent. Grâce aux stations Silicon Graphics, les graphistes de chez Psychosis ont pu assez rapidement élaborer les différents écrans, demandant en moyenne une journée de travail par salle et par niveau. Pour

les personnages principaux (Mega Man, Dracula...), il a fallu filmer de vraies personnes, les digitaliser, puis retrouver les "sprites" ainsi obtenus pour finalement arriver des animations complètes. Les pièges sont eux aussi superbes, avec des trappes, mais aussi des hoches géantes qui surgissent du plafond et bien d'autres mauvaises surprises. Pour encore mieux être plongé dans l'ambiance angossante si caractéristique occasionnée par toute œuvre mettant en scène le Prince Des Morts Vivants, vous aurez le plaisir de retrouver 13 minutes du film, séparées en plusieurs séquences ponctuant certains événements importants du jeu. Sur Mega CD, le résultat est déjà très sympa, alors je préfère ne même pas vous décrire la version MPC, c'est du délire !



AMIE LE PRO.

AMIGA

AMIGA 600	1890 F
AMIGA 600 + D0 60 Mo	3990 F
AMIGA 600 + D0 80 Mo	4390 F
AMIGA 1200	3390 F
AMIGA 1200 + D0 60 Mo	5490 F
AMIGA 1200 + D0 80 Mo	5890 F

LECTEURS 3 1/2

EXTERNE 500 F	550 F
INTERNE A500	INTERNE A2000 550 F

PERIPHERIQUES

500Ks	130 F	ALIMENTATION	450 F
SCANNER	1290 F	CHANGEUR DISKETTES	390 F

EXTENSION

A500		A500+	
512 K sans horloge	250 F	1 Mo sans horloge	400 F
512 K avec horloge	300 F	1 Mo avec horloge	500 F
2 Mo ext à 6 Mo	1300 F	2 Mo ext à 4	1200 F
4 Mo ext à 6 Mo	1900 F	4 Mo ext à 4	1900 F
6 Mo ext à 6 Mo	3100 F		
A600		A2000	
1 Mo sans horloge	400 F	2 Mo ext à 1 Mo	1200 F
1 Mo avec horloge	490 F	4 Mo ext à 3 Mo	1800 F
		8 Mo ext à 3 Mo	3100 F

PROMOTION

CARTE MEMOIRE PCMCIA 2 Mo	900 F
CARTE MEMOIRE PCMCIA 4 Mo	1390 F

DISQUE DUR

A500 et +	A2000	A1200
85 Mo 2990 F	85 Mo 2790 F	60 Mo 2190 F
127 Mo 3590 F	127 Mo 3490 F	88 Mo 2590 F

DISQUETTES 3 1/2

01/50 (par 100)	3,50 F	02/100 (par 100)	6,50 F
-----------------	--------	------------------	--------

ATARI

1040 STE	2790 F	Extension STE 2 Mo	1000 F
MEGA STE 2 Mo	3990 F	Extension STE 4 Mo	1600 F
Ext 512 K STE	250 F	Scotris	130 F
Ext 2 Mo STE	550 F	Scotris	1290 F
Lecteur Externe	560 F	Disque dur 50 Mo	3650 F
Extension STE 512K	480 F	Disque dur 100 Mo	5250 F

CONSOLES

MEGA DRIVE	GAME GEAR
SUPER NINTENDO	GAME BOY

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 600/1200 OU
COTÉ AMIE VOUS SACHEZ
VOUS AMIGA 500 AU MEILLEUR PRIX

Boutique AMIE LE PRO 11, Bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43.57.48.20

A RETOURNER A: AMIE WPC 11, Bd Voltaire 75011 PARIS
NOM
ADRESSE

VILLE _____
 CODE POSTAL _____ TEL. _____
 MON CHÉQUIER _____
 (Ces données sont destinées à être utilisées par AMIE LE PRO)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI			

POSTE DE RETOURNEMENT 100 F (Par carte C 0 00 F TOTAL)
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE D'EXP.

DATE _____
 DDT _____
 SIGNATURE _____

PSYGNOSIS

Même s'il est prévu sur MPC, CDTV et Mega CD pour la deuxième moitié de l'année 93, voire début 94, nous avons pu voir tous les niveaux de la version FM Town, à quelques semaines de son aboutissement. Cette machine, un PC autour duquel ont été greffé divers matériels hardware pour améliorer ses capacités pour ce qui est scrolling, rotation... n'est en effet pas disponible pour l'instant en Europe mais au Japon et aux USA. Armé d'un lecteur de CD Rom intégré, elle représente une excellente machine de jeux et quel

plus bel exemple aurions-nous pu trouver que ce produit incroyable qu'est Microcosm. Dans ce "Voyage Fantastique" version CD, le joueur se ballade dans le corps du président des États-unis. Vous n'êtes pas un virus, mais bel et bien un humain, pilotant divers vaisseaux, la technologie de cette époque

MICROCOSM

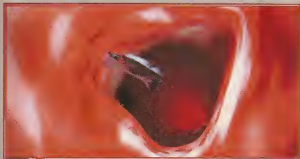


permettant une miniaturisation extrême de votre appareil et de vous mêmes ! Une puissance ennemie a en effet réussie à envoyer dans le corps du Président une sonde, qui une fois greffée sur son cerveau, lui permettrait de



contrôler les faits et gestes de ce dernier.

Ayant découvert la vérité, vous voici propulsé dans diverses sections du corps du chef du gouvernement, avec pour seule mission d'intercepter cette maudite sonde. Malheureusement pour vous, votre tentative ne passe pas inaperçue et de nombreux autres appareils, missiles et mines ennemis sont lancés à votre poursuite.





Vue Avant : La bulle de Plexiglass dans laquelle vous verrez le pilote. La forme en étoile permet à l'engin de se faufiler dans les divers vaisseaux sanguins !



Vue Du Dessus : Là, on reconnaît le style d'un vaisseau futuriste propre à tout film de SF. Les ailerons permettent de stabiliser l'appareil dans les courants sanguins !



Vue Arrière : On voit très bien le réacteur qui servira à propulser le vaisseau dans le corps humain. La plupart du temps, cependant, vous ne dirigerez que les bras !



Vue De Côté : La forme oblongue de cet appareil ne conviendra pas cependant à toutes les zones. Il faudra de temps en temps changer d'appareil, voire mettre un scaphandre.



A travers six niveaux complètement différents, vous allez devoir anéantir les ennemis, mais aussi vous protéger des défenses immunitaires propres au corps humains. Vous allez en outre être amené à effectuer diverses opérations de "nettoyage bactériologique", divers virus et cellules mutantes devant être neutralisés. Même si la plupart des phases ressemblent à divers

types de "shoot them up", la réalisation suffit amplement à rendre le tout complètement novateur ! Tout au long du jeu, vous aurez en outre de multiples scènes cinématiques



merveilleuses, dont nous vous proposons ici quelques éléments, histoire de



baver un peu. Il est encore trop tôt pour vous faire une présentation complète du jeu, mais ne vous inquiétez pas, dès que nous pourrions obtenir des éléments sur les versions CDTV, MPC et Mago CD, nous ferons un dossier complet sur ce produit incroyable.



SUPER CONCOURS DUNE II™

1^{er} prix :

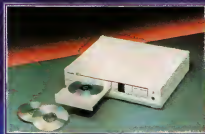
Un lecteur CD-Rom Philips avec Dune CD-Rom

2^{ème} au 5^{ème} prix :

Un Dune CD-Rom

6^{ème} au 25^{ème} prix :

Un Tee-Shirt Virgin Games



Pour participer au super concours Dune II, trouvez vite les réponses aux trois questions suivantes :

1) Le jeu Dune II a été développé par :

- a) Westwood Studios
- b) Amazing Studios
- c) Revolution Software

2) Le jeu Dune II se déroule sur la planète :

- a) Mars
- b) Arrakis
- c) Voïtex

3) Le jeu Dune II est basé sur le livre de :

- a) Paul Atreides
- b) Stéphane Lavoisard
- c) Frank Herbert

La participation est possible par l'envoi d'un bulletin de réponse original ou par l'envoi d'une carte postale à :

Concours Génération 4 / Virgin Games, 19 rue Hégésippe Moreau, 75015 Paris avant le 31 mars 1993 (le cachet de la poste faisant foi).

Indiquez pour chaque question : son numéro et votre choix (a, b ou c) ainsi que vos noms et adresses.

Règlement :

- 1) Tout le monde peut participer à ce concours sauf les membres de génération 4, Virgin Games France.
- 2) Les bulletins raturés, illisibles ou incomplets ne seront pas pris en compte.
- 3) En cas d'ex-aequo, les gagnants seront départagés par un tirage au sort.

BATTLE FOR ARRAKIS

GÉNÉRATION 4

**WESTWOOD
STUDIOS**



DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

Voix
digitalisées,
notice et texte
à l'écran
entièrement
en français.

CELUI QUI CONTROLE L'EPIQUE, CONTROLE L'UNIVERS DISPONIBLE SUR AMIGA, PC ET COMPATIBLES

JOYSTICK N° 35: LE JEU SE TRANSFORME RAPIDEMENT EN UNE VÉRITABLE DROGUE

ET ON NE PEUT PLUS S'EN PASSER* - 91%

GENERATION 4 N° 52: UN JEU DE STRATÉGIE TOUT SIMPLEMENT GÉNIAL* - L'EN D'OR - 91%

UNE PRODUCTION WESTWOOD STUDIOS POUR VIRGIN GAMES

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIS CORPORATION
AND LICENSED TO MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING INC.

© 1994 DINO DE LAURENTIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

© WESTWOOD STUDIOS INC. ALL RIGHTS RESERVED. (C) 1992 VIRGIN GAMES LTD.

PRODUCED BY BRETT W. SPEARY. DIRECTED BY ADAM W. E. POWELL. LYLE J. HALL.

DESIGNED BY ADAM W. E. POWELL. A.E. & E.T.C.

PROGRAMMED BY A.E. & E.T.C. SCOTT K. BOWEN.

TEXT BY MONIKA J. BUNNY. RICK GUSH.

ART & ANIMATION BY ADAM W. E. POWELL.

DAN HENSEN. JONATHAN PETERSON. EUGENE SMITH. ELIE ABRAHAM.

MUSIC AND SOUND BY FRANK KLEPACK. DWIGHT W. KAHARA.

FOR VIRGIN GAMES UK.

PROJECT COORDINATION: PAUL MARCHANT. PETER RICKMAN.

QUALITY ASSURANCE BY JOHN MARTIN. DANIEL LLOYD.

REI AUBURN. RICHARD HEWSON. PAUL COYNE.

MANUAL LAYOUT BY REYNOLDS.

TRANSLATIONS BY AILEY LANG.

TACKLING BY MICK LOWE DESIGN.

ARTWORK & CREATIVE COORDINATION BY

ANDREW WRIGHT & MATT WALKER.

MANUFACTURING COORDINATION

BY ROSEMARY FALTON.

EUROPEAN MARKETING: ANDREW WRIGHT.

VGA SCREEN SHOTS SHOWN.

3615



VIRGINGAME



Westwood

Enfin !!! Nous avons enfin l'immense joie de pouvoir vous présenter à nouveau ce produit alors que le jeu n'est qu'à deux mois de sa sortie. Croyez-moi, on a bien fait de vous rabotter les oreilles avec, parce que pour être impressionnant, c'est impressionnant. En fait, le jeu en lui-même n'a pas tellement changé. Ce qui est un peu différent, ce sont les scènes de survie de Dune, la planète des sables, qui ont complètement été refaites, et pas par des manchots. Certains d'entre vous ont peut-être eu l'occasion de voir les somptueuses images du salon

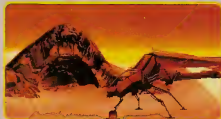


Imagine (sur lequel d'ailleurs un reportage est en préparation), qui est le festival de l'image de synthèse. Et bien dites-vous que la qualité des images proposées dans cette nouvelle version sont de qualité équivalente à ce qui se faisait il y a quelques temps au niveau professionnel lors de ces

salons (Je n'exagère rien). Comme vous êtes nombreux à nous le demander, et malgré le fait que l'on vous en ait déjà passé pas mal, voici de nouvelles photos de ces scènes réalisées en images de synthèse. En fait, deux styles différents de paysages sont proposés. Le désert de Dune, fait de... dunes de sable à perte de vue et les zones montagneuses d'Arrakis, elles aussi réellement oppressantes de par leur réalisme. À couper le souffle également, l'arrivée sur les Silechs près desquels vous vous posez tout en restant face à eux. Une autre des grandes innovations de Dune CD ; les scènes digitalisées. Désormais, lorsque vous désirez consulter le livre d'informations générales, vous aurez droit à des scènes digitalisées du film en Full Motion Video (Comprenez image vidéo plein



écran). Le principe pour cela est de n'afficher qu'un point sur deux, ce qui permet du plein écran et donne une fluidité excellente en ne perdant que peu de la qualité du film. De plus, les voix des différents personnages de Dune ont été complètement enregistrées par des acteurs américains professionnels, et les mouvements de la bouche complètement retouchés pour coïncider avec les voix. Vous pouvez également définir le niveau du volume de la voix par rapport à la musique, et la baisse du volume de





la musique quand une voix entre en jeu. Bref, du travail de Pro. Pour les non anglophones, des sous-titres sont disponibles, et si vous voulez savoir comment s'écrit "Paul, parles-moi de ton monde natal" en Chinois, Japonais, Allemand, et j'en passe, vous pourrez toujours le faire, puisque vous avez également l'opportunité de choisir en quelle langue seront inscrits les sous-titres. Bref du archi-tout bon que vous ne devriez plus attendre très longtemps...



Chez votre marchand de journaux

BANZZAI

Le géant de la presse NINTENDO

GÉNIAL !

Ne manquez pas dans le n° 8 :

la Boîte de Rangement
les 8 cartes "Collectors"
de l'Univers Fantastique
des Jeux Vidéo.

En vente jusqu'au 15 février.



BANZZAI, 15 F

Tout simplement

Si vous ne le trouvez pas, vous pouvez aussi le commander en sous-
retourant ce bon et un règlement de
20 francs à :
Pressimage/BANZZAI N° 8 - 210, rue du
Faubourg Saint Martin - 75010 Paris. Je
règle par chèque - timbres ou CCP

Nom _____
Prénoms _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

GENERATION 4 NOUVELLE FORMULE !!!**LE 27 MARS, NE RATEZ PAS GENERATION 4 N°54, L'EVENEMENT DU PRINTEMPS 93**

La nouvelle formule de Génération 4, c'est un format plus grand, plus de pages, une maquette 42 fois plus belle, plus de news, des tests plus détaillés, des trucs et astuces par centaines, et dans chaque numéro un poster, 6 fiches et une disquette de démos chez vous, au format de votre choix (donc avec plus de démos, meilleures qui plus est...) Renvoyez dès aujourd'hui le coupon ci-joint pour recevoir, d'ici le 27 mars, votre disquette de démos chez vous. Nouveau Gen4, le tester c'est l'adopter (et y'ora plu de fêtes d'autograpes !)



Les jeux v

Génération

N°54 - AV



VENTE LE 27 MARS CHEZ VOTRE LIBRAIRE !

Amiga, PC, ST, Mac, CD & CD-I

NOUVELLE FORMULE

GEN MAGAZINE

LUCASARTS
X-WING CONTRE-ATTAQUE

NOUVELLE FORMULE DE GENERATION 4 !
164 PAGES ! 2 POSTERS ! 8 FICHES !
2 DOSSIERS ! 3 SUPERS DEMO-DISKS !
2 CONCOURS ! EN VENTE LE 27 MARS !

GEN MAGAZINE

NEWS :

tout ce qui se prépare dans le monde entier au niveau jeux, mais aussi les nouveautés marquantes dans tous les loisirs...

TESTS : des tests très détaillés qui vous permettront de mieux décider de vos achats. Plus drôles, plus complets, plus intéressants.

DOSSIER : découvrez des compagnies, des personnes, des produits, des salons...

GEN PRATIQUE

P.A. :

les petites annonces pour tout vendre et tout acheter.

COURRIER : écrivez-nous, dites-nous ce que vous pensez de la nouvelle formule, ce que vous en attendez... Posez vos questions !

L'AVENTURIER FOU : des soluces et des bidouilles sur les produits les plus récents. Etonnant !

GEN DIRECT

NEWS :

les nouveautés en matériel, les bonnes affaires du moment...

DP : les meilleurs domaines publics testés et proposés aux meilleurs prix.

DOSSIER : chaque mois, le guide d'achat d'un périphérique; joysticks, CD-Rom, cartes mémoire, sonores...

GUIDE : les côtes de l'occasion, les lexiques, les conseils...

GEN MULTIMEDIA

NEWS :

93 sera l'année du CD-Rom. Découvrez tous les produits à venir !

TESTS : CD-Rom PC ou Mac, CDTV ou CD-I, toutes les nouveautés sont là !

DOSSIER : des reportages édifiants sur les productions en cours sur CD-Rom, mais aussi chez les constructeurs des machines de demain.

**N'ATTENDEZ PLUS LE PROCHAIN MATCH DE L'O.M.
RETROUVEZ VOS STARS PREFEREES DANS CETTE
FANTASTIQUE SIMULATION DE FOOTBALL!!!**



**OLYMPIQUE DE MARSEILLE SUPER FOOTBALL a été
développé sous licence et en association avec
l'OLYMPIQUE de MARSEILLE.**

Grâce à ce jeu, vous allez prendre la place de vos stars
préférées. Tous les gestes de football sont possibles
dans cette fantastique simulation: tirez les coups francs, les
corners, dribblez, retournez acrobatique, tacle, hors jeu, coups
francs, les têtes, les touches....

DEVENEZ UNE VEDETTE DE L'O.M., EN ALLUMANT VOS MICROS.

Bientôt disponible sur:

ATARI ST/STE

CBM AMIGA

IBM PC & COMPATIBLES



OCEAN est une marque du GIEP de services. Tous droits réservés.
Les 5 à 8 heures du jour (1) 40 90 90 - 9-18 à nos bureaux
jeux (1) 40 90 90 - 9-18 à nos bureaux en France
à l'étranger (1) 40 90 90

DUNE 2

Jeux
micro

25



1993

VIRGIN GAMES
PC

Amiga
(à venir)

Stratégie

Après le jeu
d'aventure de Cyro,
voici un jeu de
réflexion signé
Westwood Studios.
Encore un hit !

91%

LEMMINGS 2

Jeux
micro

26



1993

PSYGNOSIS
AMIGA, PC

ST (à venir)

Réflexion

Après le génial
Lemmings, Psygnosis
frappe encore plus
fort avec cette
nouvelle traversée
exceptionnelle !

94%

SHADOW OF THE COMET

Jeux
micro

27



1993

INFOGRAMES
PC

Aventure

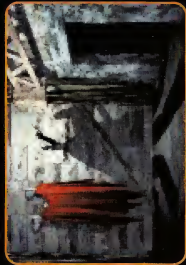
Premier jeu de la série
"9 Anges de Chululu".
Shadow Of the Comet
est un produit qui
vous plongera dans
un monde inquiétant.

90%

DRACULA CD

Jeux
CD

28



1993

PSYGNOSIS
MEGA CD
MPC, CDTV
(fin 1993)

Action

Même s'il ne sert qu'à la
fin du terrain, voici un
des premiers produits CD
dignes de ce nom !
En l'espion à l'été par
pour les fans de l'été
Thorn Up, avec ce produit
exceptionnel !

LEMMINGS 2: The Tribes

Il s'est de retour : Les Lemmings ont eu le ve d'été ! Après plus de 100 niveaux de covaines dangereuses et de plates formes énigmatiques dans "Lemmings" et "Oh No ! More Lemmings !", ils devaient abandonner cet enfer. Ils sont donc portés vers lemmingland où ils pourraient finir leur vie dans la paix et le calme sous la protection de leur magnétique Tollemon antique.

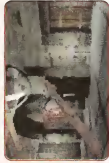


- Surveillez les lemmings Polaires lorsqu'ils s'écartent ou s'éloignent de leur contrainte gèle.
- Écoutez-vous en voyant les lemmings du Cirque guillemet leurs ballons et s'envoler à travers l'écran.
- Soutenez le tribu Lemmings Sport alors qu'ils tentent de remporter des records de course ou de saut.
- Lemmings II présentent aussi des animations techniques : scrolling multidirectionnel, VGA 256 Couleurs et de nouveaux effets sonores et musicaux.

DRACULA

Un chef-d'œuvre sur CD-Rom :

Dracula est persécuté que son épouse défunte, Elisabeta, s'est réincarnée en Mina. Dans la peau de Jonathan Harker, votre tâche sera de frapper cette pauvre femme des griffes de ce personnage sanguinolâtre ou trouver des-sept magnifiques trésors. Mais attention ! Que ce soit à Londres, ou



domaine d'Hillington ou en Transylvanie, Dracula n'apparaît jamais sous une forme identique...

- Plus de 500 Mb en graphique et son.
- Un des plus gros impressionnistes graphiques jamais grâce à l'utilisation conjointe de type Silicon et d'animations/diodes.
- 20 images/seconde.
- Une palette de couleurs jusqu'à présent jamais exploitée.
- Quinze minutes sont extraites du film original de Francis Ford Coppola.

Pyramis avec la collaboration de Sony Imagesoft est à l'origine de cette super-production, qui sortira dans un premier temps sur Mega CD et 32X. Il s'agit sans aucun doute d'un des plus premiers jeux d'action sur CD Rom, utilisant pleinement les capacités du support laser !

DUNE 2

Les Atreides, Harkonnens et Ordas, s'affrontent pour le contrôle d'Arrakis, la planète des sables plus connue sous le nom de Dune. Celui qui contrôle Dune contrôle l'espace et donc l'univers. Construisez les installations indispensables à la récolte et au traitement de l'épice dans un premier temps, puis engagez votre base dans la construction d'unités de productions d'armement,



techniques de sabotage plus subtils des Ordas, ou encore aux armes soniques des Atreides. En plus de vos redoutables adversaires, vous devrez prendre en compte les dangers et les imprévus inhérents à la planète des sables elle-même avec ses vers géants, capotables de détruire instantanément toute chose se trouvant sur leur territoire, et les freemans, hommes fiers et secrets, nantis de la planète Harkonis et guerriers d'élite.

Un jeu passionnant sous tout rapport.

SHADOW OF THE COMET

Voici le premier jeu d'aventure de la collection "Call Of Cthulhu", d'après le jeu de rôle du même nom. Vous jouez le rôle d'un journaliste qui est tombé sur une affaire plutôt étrange en relation avec le passage de la Comète de Halley près de la Terre. Vous décidez donc de partir dans la petite



villa d'Hsmouth pour enquêter, dans l'espoir de revenir avec un article et des photos à sensation. Réalisé par les auteurs d'Herzog, le jeu reprend le même principe que celui-ci : vous dirigez votre personnage ou cliquez à travers la ville, des animations dans le genre de Dragon's Lair venant en surimpression pour vous montrer les différents événements qui arrivent régulièrement. Graphiquement réussi (partout les gros plans des personnages), Shadow Of The Comet vous impressionnera surtout par son histoire bien ficelée, il faut dire que la système pour diriger votre personnage et la faire agir donne une grande liberté de mouvement et donc d'énormes possibilités ! On attend maintenant avec impatience la suite de cette aventure. Mais attention ! Seuls les plus rusés arriveront à ne pas finir dans un triste état.

UNDERWORLD 2

Voici la suite du jeu révolutionnaire de la société texane Origin. Ultima Underworld 2 vous propose d'incarner un héros aux multiples vertues, dont vous pourrez définir le métier, le sexe, le visage, et les compétences principales, pour vous lancer dans une aventure aussi insolite que palpitante. En effet, de retour de votre dernière aventure, vous



Le système de jeu révolutionnaire utilisé permet des déplacements hyper-réactifs dans un univers en trois dimensions d'une qualité incomparable. La richesse du scénario et la réalisation sans faille propulsent d'ores et déjà ce produit de Richard Garriott au sommet de l'art dans le domaine du Jeu De Rôle sur ordinateur. Tout, du son au caractère des personnages rencontrés semble avoir été prévu pour plonger le joueur dans une ambiance prenante et magique qui vous garantira des centaines d'heures de jeu passionnantes.

JEUX MICRO

Jeu d'action
FLASHBACK (Delphine)
Simulation sportive
GRAND PRIX (Micropros)



Jeu d'aventure
ALONE IN THE DARK
(Infogrames)

Jeu de rôle
ULTIMA UNDERWORLD
(Origin)

Jeu de simulation
COMANCHE (Novalogic)
Jeu de réflexion
DUNE (Cryo/Virgin)
Editeur
ORIGIN



fautez ou château de votre souverain, lorsqu'un puissant sorcier lance par le Gardien, un vrai ennemi, isolé le palais du reste du monde. A vous d'explorer les sous-sols millénaires du château et les multiples univers parallèles auxquels vous aurez accès afin de permettre aux occupants du château d'en s'en élever.

Le système de jeu révolutionnaire utilisé permet des déplacements hyper-réactifs dans un univers en trois dimensions d'une qualité incomparable. La richesse du scénario et la réalisation sans faille propulsent d'ores et déjà ce produit de Richard Garriott au sommet de l'art dans le domaine du Jeu De Rôle sur ordinateur. Tout, du son au caractère des personnages rencontrés semble avoir été prévu pour plonger le joueur dans une ambiance prenante et magique qui vous garantira des centaines d'heures de jeu passionnantes.

PALMARÈS DES JEUX VIDEO DE 1992

JEUX CD-ROM

7TH GUEST
(Virgin Games)



JEUX CD-I

INCA
(Coktel Vision/Philips)



COUP DE CŒUR

Mr NUTZ
(Ocean)



STUNT ISLAND

Moteur... Action ! Stunt Island est un produit complètement original de Disney Software qui vous propose de préparer, réaliser, filmer, monter et projeter vos propres cascades.

Un éditeur extrêmement performant vous permet de construire vos propres décors : allant d'un hangar à une ville complète et d'y faire évoluer toute



sortes d'engins différents. A vous alors de réaliser la cascade la plus impressionnante possible. Vous devrez, par exemple, récupérer un passager sur le toit de la célèbre prison d'Alcatraz à l'aide d'un vieux biplan en passant en rase-mottes, celui-ci devant s'accrocher aux roues de votre appareil.

Lorsque vous aurez réussi votre cascade, vous devrez monter la scène à l'aide des multiples caméras afin d'obtenir les prises de vues les plus adéquates. Rajoutez à tout cela une bande sonore de qualité, des sous-titres et vous voilà prêt à diffuser votre film au grand public, qui réagira selon la qualité de votre prestation.

Un produit totalement original, aux possibilités quasi-illimitées qui vous fera mieux comprendre les affres de la production cinématographique. Si la réalisation vous intéresse, ce jeu est décidément fait pour vous !

GRAND PRIX

Après le succès rencontré lors des versions Amiga et ST, Microprose, après un certain retard, nous a proposé une version PC des plus réussies. C'est avec un plaisir non dissimulé que le joueur se retrouvera dans la peau de cas inconscients mais non moins grands pilotes de formule 1 que sont les Alesi,



Prost, Senna et bien sûr Nigel Mansell. Choisissez votre équipe parmi les 32 existantes, avec leurs variables couleurs. Réglez votre voiture comme bon vous semble (type de pneus, rapport des vitesses, balance des freins et l'inclinaison des ailerons) afin d'atteindre les premières places. La qualité des versions Amiga et ST était incontestable mais avec cette nouvelle mouture, les possesseurs de PC auront le top en matière de simulation automobile. La 3D utilisée bénéficie d'un "mapping" qui donne aux circuits un réalisme étonnant (traces de pneus et autres chocs de la route). Les pilotes dirigés par l'ordinateur ne sont pas là pour faire de la figure. Méfiez-vous car leur talent est au moins égal au votre.

Un grand jeu que tout possesseur d'une des trois machines se doit de posséder. Incomparable !!!

Centroparc

Centroparc

Centroparc

Jeux
micro

29

STUNT ISLAND



1993

DISNEY

PC

Simulation

Un fantastique jeu de tableaux contient les nobles aventures des chevaliers de la Table Ronde.



90%

Jeux
micro

37

GRAND PRIX WORLD CIRCUIT



1993

MICROPROSE

AMIGA
PC / ST

Simulation

Après les versions Amiga et ST, Microprose nous a proposé un "Grand Prix" sur PC de toute beauté récompensé par un 4 d'Or.



91%

Jeux
micro

30

ULTIMA UNDERWORLD 2



1993

ORIGIN

PC

JEU DE RÔLE

Inénarrable ! Encore plus jouable, encore plus beau, avec un scénario passionnant, le 2^{ème} volet de la saga Underworld : le jeu de rôle ULTIME !



94%

Jeux
micro

32

PALMARÈS DES JEUX
VIDEO DE L'ANNÉE 1992

JEUX CONSOLES

Jeu de simulation
PILOTWINGS (Nintendo)Jeu de plate-formes
SONIC 2 (Sega)Jeu d'aventure/reflexion
ZELDA 3 (Nintendo)Shoof'em up
THUNDERFORCE IV
(Technosoft)Jeu de sport
TEAM USA BASKETBALL
(Electronic Arts)Beat'em up
STREET FIGHTER 2 (Capcom)

Editeur CAPCOM

LES
4
CRSAgitateur
depuis 1954